


БЕЗ ДИСКА

# game.exe

#01 2005

game.exe #01'2005 (114)

«Да, январь — первый весенний месяц!» (И.М. Исупов)



4 601357 000109 05001

C&C Computer Publishong Ltd.


game.exe
#01
2005
CD ТУТ
game.exe #01'2005 (114)
«Да, январь — первый весенний месяц!» (И.М. Исупов)
C&C Computer Publishing Ltd.
ТОЖЕ
ИГРЫ
СТР. 22–47
Half-Life 2
Sid Meier's Pirates!
Need For Speed: Underground 2
«Космические рейнджеры-2»
Nexus: The Jupiter Incident
4 601357 000161
05001
FABLE

*Есть что сказать о текущем номере? хочется с чем-то поспорить? кем-то восхититься? кого-то призвать к ответу? а может, вы мечтаете попасть на эти страницы в качестве кудесника пера (вы ведь помните, что все они сначала прошли через Дорогую редакцию)? — пишите на* *post@game-exe.ru*

# ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ

### И ЭТО КРАСОТА?

Илья, почему ваша колонка (#11, стр. 34) начинается с «откуда берутся плохие игры», а заканчивается предложением «хорошей игры»?

С тем, что сделать хорошую игру сложно, никто не спорит. Но ведь на вопрос о плохих играх так и не было ответа. Что вообще представляет из себя плохая игра? Та, что безбожно бажит? Так патчи решают почти все. Графика никудышняя? Судя по иллюстрациям, которые вы привели, либо лишь она всему причиной, либо это тонкая метафора ко всем остальным процессам при создании игры. Только чаще всего, несмотря на Radeon 9800 XT, картинкой я любуюсь в первые пять минут, а после, если графика не функциональна, плевать, сколько у орка полигонов. В итоге остаются те игры, в которые просто не хочется играть.

Примеры. Соседняя журнальная страница — реклама «Магии войны». Красива эта магия, герой сбалансирован. За это можно простить диалоги. Но вот проблема: купил в первой миссии орков, а во вторую их взять не дают. А я уже в них влюбился, мне в них каждая «экспинка» дорога. Стер! Плохая игра...

Или Silent Storm. По всей вероятности, труда в «персональные танки» вложено немерено — но зачем? Потому как играть лучше и быстрее на своих двоих, а в этих консервных банках — как Венера в мехах. Игра утомила из-за линейности, тупости AI (сколько стенки ни ломай, все равно из снайперской винтовки быстрее) и перегруженности лишними деталями. От винта ее!

DOOM 3? В него надо ночью, посредством проектора и системы 7.1 (пробовал — инфаркт гарантирован). Но интереса — как в плохом боевике по голливудской схеме. Какой-то механический раздражитель чувства страха. Ощущение, что тебя имеют за твои же деньги с дорогими спецэффектами. А хочется любви.

Но есть и такое. В Unreal 2 — скупая слеза по щеке во время финального мультика. Катарсис! В Morrowind чувствую себя должным много больше, чем заплатил за диски. Я верю, что меня любят, и хочу ответить тем же, пройдя игру до конца. Из наших — «К-Д ЛАБ». Там любовь по всему периметру.

Так, может, любовью к нам, платящим и играющим, «хорошесть» и измеряется? Видимо, несчастные нарушители Ильи Стремовского, копая под банк, забыли, что собирались, подобно Робину из Шервуда, раздать деньги нищим и обездоленным. Которые в свою очередь в этот банк деньги и вложили...

### КРИТИКА ЧИСТОГО МЕЧТАНИЯ (ТЕМА)

Сдается мне, 30 с хвостиком страниц чистого стеба. Долгих лет вам, .EXE! Вот бы и в 2009-м так посмеяться.

Можно понять «мечты» 1999 года. Разработчиков единицы (гм... ого!.. вот как?.. — *Прим. ред.*), неизведанные поля девелопмента. Но сегодня?! Хочется пройтись по всем, но прежде напомню: это мечтали люди, которые делают игры! Делают, например, игру «Альфа-антитеррор» (очень похожую на сами-знаете-что). А в перерывах мечтают об Игре с персональными настройками для каждого. Чем точнее с ними (настройками) попали — «...тем выше степень нашего удовольствия». Об игре, которая будет и RPG, и FPS, и даже стратегией, и все это многопользовательское и на нейронной основе. Но, помечтав, опять садятся делать для нас «Альфу-антитеррор». Потом отрываются и грустно (наверное) подмечают, что «...жанры изменились количественно, но не качественно», а еще «...бич 90-х — это клоны». И — снова за разработку оригинальной игры (никаких намеков на Counter-Strike!).

Далее. Дизайнер. К сожалению, на творчество этих специалистов обращаешь внимание в течение первых пяти минут, а потом, если оно не мешает, забываешь. Поэтому идея о мире исследования принимается как исходная; возможно, дизайнер вернется к ней в будущем.

Тем более что он — один из нескольких авторов этого материала, имеющих отношение к игровым хитам.

Следующий — «менеджер тайных миссий», с несколькими мечтами. К примеру, об идеальном симуляторе на воде. Судя по описанию, мы имеем дело или с отменным фантазером, или... со стартом PR-кампании по продвижению нового продукта. А может, человек просто очень давно не был у большой воды. То есть иметь водные гонки в качестве мечты... В общем, хочешь на лодке покататься — иди на озеро, мечтаешь о реальном C-S — страйкбол давно с нами.

Снова дизайнер. Спасибо. Мы тоже хотим сразу в мозг и чтобы на все рецепторы. Дабы не меряться с соседом, чей джифорс длиннее. Спасибо за «Готику» (хотя и «Альфа Центавра» ничего), и за девушку в Playboy-особняке (обязательно, на все рецепторы), и за массовое поклонение. Только вот доживем ли?

Сценарист-дизайнер (напомню, человек, делающий для нас игры) «всю жизнь пытается понять людей играющих...» Хотя «уж лучше книжку почитать...» Надеюсь, не коверкаю факты, вырывая из контекста? После чего идет более-менее приличная мечта о ремейке Carmageddon-DOOM-GTA-etc. (а что, я бы купил). Да только такое, по словам мечтателя, не возьмут издатели. А возьмут они, оказывается, комедию... Без комментариев. Тем более что мечтатель честно признается, что «...играть с тупенькой железкой скучно». И апофеоз: зовет всех в разработчики! Не знаю, играл ли кто-нибудь в его игры, но «Глаз дракона» я стер, едва взглянув. К тому же в его ремейке нет ни одной собственной игры.

На подходе еще одна «Готика», только уже симулятор Средневековья. И снова дизайнер. Но — опять про искусственный интеллект. По-моему, мечты про AI столь же результативны, как и грезы про машину времени или вечный двигатель. А между тем, товарищи, в Америке тысячи безработных. И сотни из них являются «продвинутыми пользователями»... — ну чем не AI. Посадить за монитор, назначить приличное жалованье, в руки — суперпалку удовольствий, и пусть корчат из себя доминантных осьминогов с щу-палицами.

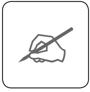
Со следующим оратором согласен. Жизнь и компьютерная игра — разные вещи. Правда, он не в тот топик попал. Но за Postal'ы ему поклон.

Пожалуй, дизайнеры — самые понимающие игрока мечтатели. Левелорд — один из тех, кто знает, чего мы хотим. А хотим мы — иногда (скажем, ночью, перед походом за сигаретами) — купить себе танк. Жаль только, что после SIN ничего хорошего Повелитель Уровней не сотворил.

Женщина, как обычно, права. Изящно расставить все точки и предложить бескровную деструктивность — каково! Кстати, если бы новые карты для JA2 выходили отдельно, игра продержалась бы на компьютере куда дольше...

Завершает фантасмагорию очередная более-менее разумная мысль о StarCraft'е. И вправду, все намечтанное новое — хорошо реализованное старое. Только вот о морях пота, крови и кода... Я люблю Morrowind, как пастух принцессу. И не хочу знать, что принцессы ходят в туалет. Вот и все. Остается в очередной раз напомнить, что это были люди, которые делают для нас игры! И мы платим им за то, чтобы увидеть их мечты на мониторе. Конечно, каждому разработчику должно быть интересно то, что он делает. Одно непонятно: мы (игроки) — участники рынка компьютерных развлечений или опиаренные меценаты вольных художников? ■

## Сергей Мошин
*mserezha@mail.ru*



### ИЛЬЯ СТРЕМОВСКИЙ

**.EXE-колумнист, гейм-дизайнер компании «Нивал»:**

Уважаемый Сергей, это замечательно, что и тема номера, и моя колонка побудили вас поделиться мыслями. Проблема лишь в том, что о гипотетических критериях «плохих игр» (ошибки в коде, несовременная или слабая графика, жанровая несовместимость с пользовательскими пристрастиями) вы выразились заметно яснее; гораздо сложнее объяснить, почему игра понравилась.

Для девелоперов это тоже справедливо: нам не дано предугадать, но мы можем попытаться пройти тот путь, который я описал, до конца. Вы посчитали, что этот путь разработки относится к раскритикованным вами примерам. Но ровно в той же степени он справедлив и для тех игр, которые вы похвалили! К сожалению, путь не гарантирует, что результат понравится вам — конкретному игроку. Он лишь повышает шансы на то, что у вас и других пользователей появится возможность оценить результат и поспорить о том, считать ли игру плохой.

Конечно, чем больше разработчик оступается на этом пути, тем более единодушным будет негативное мнение…

Ну а те мечты, которыми поделились коллеги, — это игры, которые, скорее всего, никогда не пройдут по пути, и ни вы, ни я никогда не увидим их на своих компьютерах. Это мечты, Сергей, понимаете? Поэтому не стоит ни иронизировать, ни возмущаться, ни делать поспешных выводов. У каждого из нас есть такие идеи, которые наполняют нас творческими силами, к которым мы стремимся с каждым новым проектом, но которые мы не выберем для реализации. Сегодня, завтра, послезавтра. Может быть, в будущем? Хотелось бы надеяться. Почему не выберем? Потому что на пути с ними непременно произойдут описанные мной метаморфозы и в результате получится в лучшем случае просто «хорошая игра», которая понравится N процентам игроков и не будет принята остальными. Да, это наши принцессы, Сергей. И мы тоже не все хотим про них знать... ■

# В НОМЕРЕ





Саша, это невозможно! Невозможно. Не-воз-мож-но.
На два дня ты исчезаешь из этого мира, твое тело остается подвешенным за пальцы на клавиатуре, души нет, и вполне возможно, что ее никогда и не было. Восприятие экспериментально решает извечные проблемы философии: человек счастлив, пока его нет. Счастлив взахлеб, по самые ногти, полностью растворяясь, превратившись в кусочек сверхпроводящего материала между экраном и мышью. Высоковольтный контакт начисто отбивает необходимость, желание, способность думать. Хирургический разряд в центр удовольствий выжигает все то, что мешало, чесалось, ныло или как-нибудь еще требовало внимания, — проблемы, которые были, которые могли быть, которые будут.
Будут обязательно. Молния не бьет вечно. Один короткий разряд — и все. Весь мир на долю секунды освещается ослепительно ярким сполохом — и сразу погружается во тьму. Еще более непроглядную тьму, потому что на сетчатке навсегда остался выжженный след в форме молнии, мгновения неостановимого.
Примерьте на себя шкуру кита: они не выбрасываются на берег, их просто застает врасплох тот трагический момент, когда кончается океан и начинается суша. Безудержное счастье головокружительной подводной гонки предательски обманчиво — мгновение, и огромное тело распластано в сотне метров от линии прибоя, не в силах не то что доползти назад, к спасительным волнам, но и хотя бы сделать вдох, черт побери, всего лишь один вдох.
<...>
HL2 исповедует другой ритм, совершенно другую подачу, чем едва ли не все остальные игры. HL2 создан не для того, чтобы игрок упорно постигал вязкий геймплей, у HL2 есть только одна цель: он пытается понравиться. Не презентовать искушенной публике самый сложный движок, не возбудить сдержанную похвалу AI, а только вызвать восторг. HL2 вообще тесен жанр шутеров, и игра с легкостью покидает пределы этого сообщества, возвращается туда, балансирует на грани, органично отвергая классификационную сетку. Идеи сменяют одна другую, как в калейдоскопе, — дизайн-документа хватило бы на добрый десяток совершенно разноплановых игр, но HL2 щедр — многие находки подаются нам на сияющем блюде, но еще большее количество мини-жемчужин разложено по темным углам, на случай, если мы вдруг туда заглянем.
После окончания HL2 наступает по-настоящему страшный момент — к хорошему привыкаешь так быстро и так крепко, что обычные игры вызывают едва ли не отвращение. По телу проходят судороги непонимания — неужели создатели окружающего хлама не видят, что игра — это не просто набор монстров, ровным слоем размазанный по данному уровню? Что детальные текстуры — это всего лишь детальные текстуры, а не волшебная палочка, превращающая набор кода в игру? Физически больно осознавать, что 25-часовой геймплей очередной игры — это те же первые пять минут, только многократно размноженные. Не может быть, чтобы такое количество людей было напрочь лишено фантазии — но почему же тогда они не пользуются ею на работе?
Агонизирующий организм возвращается в HL2, но... повторное прохождение игры, столь сильно акцентированной на сюрпризах и неожиданностях, не приносит облегчения. Откровений за каждым поворотом больше не будет, с будущего сдернут покров. Охота за ускользнувшими при первом прохождении деталями приносит множество микрооткрытий, но жажды утолить уже не может. И тем не менее мышь каждый раз сама тянется к пиктограмме с лямбдой. Начинаешь игру заново, перечитываешь сперва весь роман, потом в случайном порядке главы, вглядываешься между строк, втайне надеясь, что случится чудо и рельсы повернут в другую сторону.
<...>
Но надеяться не на что, этот трудный момент просто надо пережить. В конце концов, играми мир не ограничивается, можно попробовать забраться в книжный шкаф, сунуть голову в ящик-для-дураков или же взять палатку и отправиться на неделю в кинотеатр. Быть может, терапевтический эффект будет сильнее, если всю неделю там будет идти один и тот же фильм.
Время лечит, и острота впечатлений постепенно стирается. Точно помню, что было хорошо. Несомненно, было интересно, но кровь уже почти не кипит, голова тоже поостыла и уже способна думать спокойно. Революционные инновации? Инновационные революции? В отрывочных сполохах лихорадочных разноцветных воспоминаний очень трудно найти какие-то здравые зерна. Но нет, пожалуй, памяти доверять все-таки нельзя. Может, запустить игру еще раз?
Мышь тянется к лямбде, и избежать этого уже невозможно. Не-воз-мож-но, Саша...




**C&C Computer Publishing Limited**
www.computerra.ru

Номер 01 (114), январь 2005 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)

Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)

Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Дизайн-проект: Олег Дмитриев

РЕКЛАМА
Руководитель: Светлана Карим-Зода (svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова (varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 195000 экз.
Номер подписан в печать 3 декабря 2004 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

game.exe

#01 2005

## ЛИНЕЙКА ГОРБУНОВА

**5 см**

| | |
|---|---|
| Grand Theft Auto: San Andreas | 5,00 |
| Half-Life 2 | 4,99 |
| Fable | 4,60 |
| Sid Meier's Pirates! | 4,50 |
| BreakQuest | 4,50 |
| «Космические рейнджеры-2» | 4,50 |
| Nexus: The Jupiter Incident | 4,49 |
| Immortal Cities: Children of the Nile | 4,33 |

**4 см**

| | |
|---|---|
| Gish v1.2 | 4,00 |
| Halo 2 | 4,00 |
| Return to Mysterious Island | 4,00 |
| «Звездные волки» | 3,90 |
| Incredibles, The | 3,90 |
| Axis & Allies | 3,50 |
| Polar Express, The | 3,30 |

**3 см**

| | |
|---|---|
| Need For Speed: Underground 2 | 3,00 |
| Vampire: The Masquerade — Bloodlines | 2,90 |
| Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events | 2,80 |
| Joint Operations: Escalation | 2,20 |

**2 см**

| | |
|---|---|
| ...nor: Pacific Assault | 2,00 |

**1 см**



## Тема

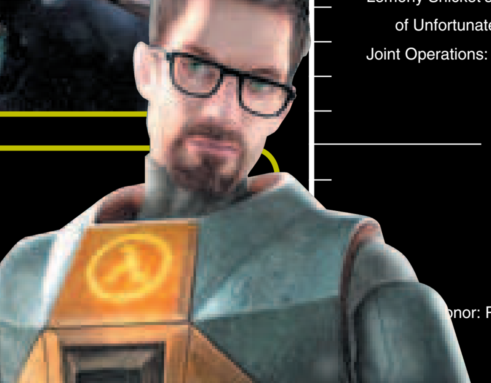


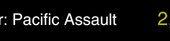
**ИГРЫ, КОТОРЫХ НЕТ**

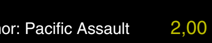
СТР. 42

## Разборы





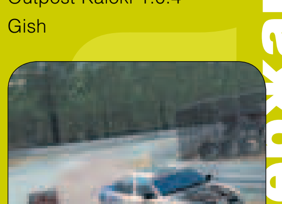




# Содержание .EXE DVD

## Содержание .EXE CD













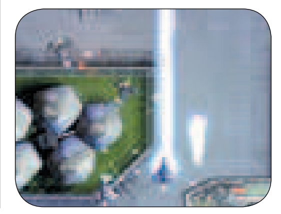




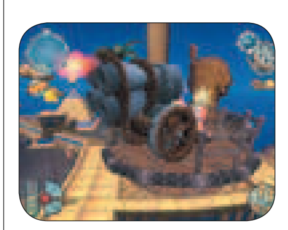












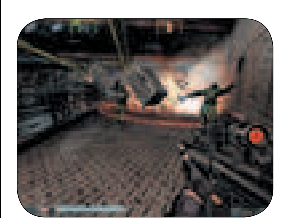




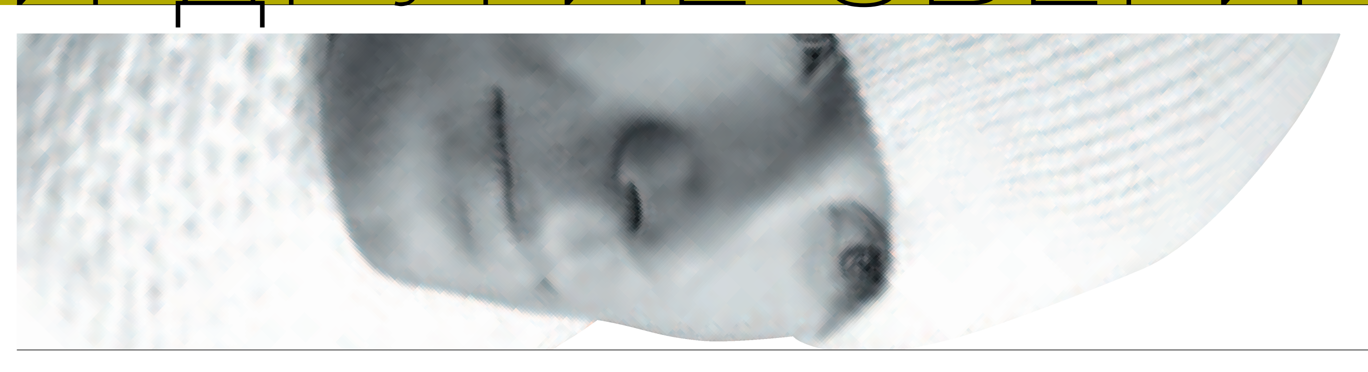








александр «скар» вершинин



## ОБ авторе

**АЛЕКСАНДР «СКАР» ВЕРШИНИН**
Итальянский художник и медальер, творчество которого связано с традициями позднего треченто. Некоторые работы содержат черты позднеготической куртуазии. Для женских портретов В. характерно интимное, лирическое начало. Работам автора не свойствен глубокий психологизм, но некоторая поверхностность характеристик искупается непринужденностью.





# Энтропизмы

*Новый золотовалютный фонтан в окрестностях российской столицы. Подставляйте ладошки!*

Прежде чем обратиться к волнительной для каждого жителя планеты теме превращения воздуха в условные единицы, уделим немного внимания глупцам, которые до сих пор ежедневно работают. Три-четыре: ха-ха-ха! (Не забудьте оскорбительно ткнуть пальцем в их сторону или покрутить им же у виска.) Ха-ха-ха-ха!!

### ТРУДОГОЛИЗМУ — БОЙ!

Интернациональная ассоциация игродевелоперов (IGDA, www.igda.org) опубликовала на страницах собственного сайта открытое письмо, авторы которого возмущены нечеловеческими условиями труда работников КИ-индустрии. «Безжалостные издательские корпорации наживаются на крови нищих и обездоленных программистов, — сообщает коммюнике. — Хотя очень часто пострадавшие сами загоняют себя в бесконечное колесо девелоперского процесса, не соблюдают режим дня, не делают зарядку, отвратительно питаются и оставляют всю работу на последнюю ночь перед дедлайном. Так жить нельзя, товарищи!» Призывов к мировой социалистической революции, увы, не последовало, но в качестве иллюстративного материала в СМИ разгорелся масштабный скандал об угнетении сотрудников Electronic Arts собственными работодателями.

EA действительно становится «Макдональдсом» игроиндустрии? Могущественный издатель приобрел на рождественской распродаже авторов Battlefield 1942, которые считают сделку удачной, несмотря на грядущее рабство, плети надсмотрщиков и оснащенные наручниками клавиатуры. В пакете с Digital Illusions, скорее всего, окажется музыкальная компания Black Eyed Peas, что означает возможный выход EA на рынок музыкальных компакт-дисков и телефонных звонков. Ведь собирается же Nintendo создавать карманную кинокомпанию с целью производства анимационных (а там, глядишь, и полнометражных) игровых фильмов! Чем EA хуже?

Что касается второй части письма, в список девелоперов/издателей, себя совершенно не щадящих, вошли Microsoft, Eidos, Valve и LucasArts. Следовательно, на повестке дня стоят Age of Empires 3, продолжение Shellshock: Nam'67, Half-Life 3 и новая RTS по лицензии и во вселенной Star Wars, которая поручена молодой команде со странным названием Petroglyph (www.petroglyphgames.com). В неизбежности Half-Life 3 никто особо не сомневался, но вот интересный слух: главной героиней сиквела имеет шансы стать Аликс, девушка, теоретически принявшая смерть от финального взрыва Half-Life 2. (Спойлер. Спойлер!)

### ХЛОПАЙТЕ В ЛАДОШИ, УКИ

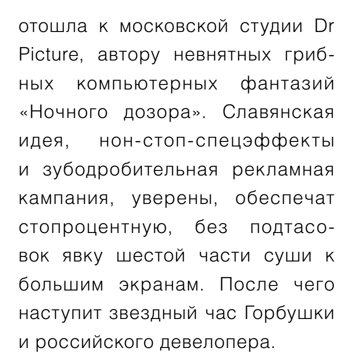
Все эти западные крепостные, печатающие сиквел за сиквелом, совершенно не жалеют своих молодых, зрелых и пенсионных лет. Работают и работают! Нет, такой вариант для нас, жителей Крайнего Севера, неприемлем. А потому на Россию надвигается эпидемия игр-по-кинолицензиям. Что-то вроде коровьего бешенства, только на компакт- и ДВД-дисках. Краткая предыстория вопроса следует.

Сразу после зомбического успеха рекламной кампании «Ночного

дозора» местная фэнтезийная и научно-фантастическая нечисть вылезла из-под камня и подняла голову. Последние двадцать лет она с маниакальным упорством месила свое книгомыло, которое оседало в привокзальных ларьках и в головах умеющей читать по слогам младопоросли. Непритязательное существование локальных чудо-фантастов могло бы продолжаться и дальше, если бы не компания «Первый канал» и ее дорогие рекламщики, превратившие пять миллионов вложенных денег в шестнадцать отбитых. В воздухе резко запахло прибылью. К источнику зловония немедленно стянулись инициативные и энергичные молодые люди, включая представителей игродевелопмента. И понеслось.

## НА БУКВУ ЯТЬ

Следующим объектом машинного доения был избран неандертальский шедевр Марии (жалко, не знаю отчества!) Семеновой об увлекательной жизни ее далеких предков — «Волкодав из рода Серых Псов». Компания «Централ Партнершип» вложила в создание одноименного к/ф уже восемь миллионов тех-самых-денег. Часть из них немедленно



отошла к московской студии Dr Picture, автору невнятных грибных компьютерных фантазий «Ночного дозора». Славянская идея, нон-стоп-спецэффекты и зубодробительная рекламная кампания, уверены, обеспечат стопроцентную, без подтасовок явку шестой части суши к большим экранам. После чего наступит звездный час Горбушки и российского девелопера.

В ноябре 2004 г. стало известно о разработке ТРЕХ ПРОЕКТОВ по лицензии «Волкодава». Все — ЭКШЕНЫ. Все приурочены к премьерной дате книгофильма. Ау, это что, приступ массового безумия?

«1С» взяла шефство сразу над двумя отпрысками. Некая Gaijin (www.gaijin.ru), родитель сверхигры «Бумер: Сорванные башни», которая, без сомнения, в следующем .EXE-номере будет отмечена как САМОЛУЧШАЯ (самолучшая вообще, а не только в 2004 г.), обещает смастерить экшен от третьей морды с массовой поножовщиной, стелс- (чиво, чиво?) миссиями и комбо-, конечно же, оплеухами. Все мыслимые сомнения в едва ли не финальной (да, да, за тысячелетие до релиза) оценке этого... гм... проекта можно развеять, взглянув на описание сверхигры «Бумер» на родном веб-сайте. «Игра отличается жизнерадостным идиотизмом, разнузданно-веселым геймплеем и полной безбашенностью происходящего...» Есть вопросы к ответчику? От души поздравляем всех участников древнеславянской разнузданной концессии. Ну, и будущих покупателей, конечно.

Ответственность за вторую попытку использования кинолицензии по назначению возложена на украинскую команду Meridian'93. Если вам любопытно, как может выглядеть финальный код, загляните на www.meridian93.com, спросить Alexander the Great. Жанр action/RPG должен означать Diablo-клон с историей о том, как вятичи ходили русичей едрить.

Уже хорошо? С продолжением спешат «Акелла» и московская Primal Software, автор драконьего авиасимулятора The I of the Dragon. «Волкодав: Кровное Братство», еще одна action/RPG от компании с «уникальным набором технологий и бесценным опытом, позволяющим создавать игры высочайшего качества за короткий срок». Последние пять слов наполняют нас смутной тревогой. Деньги из воздуха быстро? Чу. Пахнет мать-Россией. В дальнейшем пресс-релиз сталкивает обещание «приключений на бескрайних просторах лесов, полей, города Галиграда и подземелий древней Руси» с «повторением декораций и реквизита, используемых в фильме, воссозданием сцен по видеоматериалам с места съемок, использованием отрывков из фильма». Так свобода или воссоздание кадров? И когда будем определяться, если надо качественно закончить в кратчайшие сроки? А как понимать «богатую и детальную ролевую систему, позволяющую развить персонажей так, как заблагорассудится игроку, и в то же время сохранить их тождество с героями фильма»? Как заблагорассудится или сохранить — хочется ясности, товарищи. А «сюжет, не повторяющий фильм, а развивающий и дополняющий его, дающий возможность еще раз пережить приключения Волкодава, преподнесенные с иной точки зрения»? «Да» и «нет» не говорите: вы поедете на бал? Складывается чисто субъективное впечатление, что Primal хочется сделать глубокую ролевую игру, но лицензионные киноплантаторы крепко держат поводок и мотивационно щелкают хлыстом: «Быстро! Качественно! Лицензионно! Оригинально! Вольно! Смирно!». Съемки и монтаж фильмошедевра между тем завершатся к декабрю 2005-го.

Мы сгущаем краски? Быть может. Даже скорее всего. Но учтите: до сих пор ни одна российская кинолицензия не устояла перед зовом светлого, жизнерадостного идиотизма, зачатого «Штирлицем» и «Петькой», взращенного «Братом» и «Бумером» и вот теперь подхваченного героями нынешней колонки и уважаемой компанией «Новый диск», инициирующей игру «Антикиллер». Продаваемое в России имя, увы, кажется нашим разработчикам (и многим западным собратьям по профессии тоже) достаточным оправданием для жлобской и наглой халтуры в гулких просторах лицензионной коробки. Трудно быть нэпманом. Да?

До встречи через год, труженики. ◘





**первый слева** По сообщениям гуманитарных организаций, мировой игродевелопмент в опасности. Программисты — новые бурлаки двадцать первого века.

**второй слева** Беспощадные рабовладельцы заставляют девелоперов трудиться за смехотворное вознаграждение вплоть до полного физического истощения.

**первый справа** Книжному автору долго смотрят в зубы, прежде чем взять его писанину и, пропустив через гигантскую рекламную машину, превратить ее в модный киноотовар.

**второй справа** Можно ли освободиться от рабских ограничений лицензии и сделать хорошую игру по... гм... фильму, снятому по макулатуре, Павел Александрович? Вопрос остается открытым.








www.battlefront.com/products/mnb
ЖАНР **Походовая стратегия из цветного картона**
ПЛАТФОРМА **PC**
ДАТА РЕЛИЗА **2005 г.**
РАЗРАБОТКА **Dan Verssen Games (www.dvg.com), Battlefront.com (www.battlefront.com)**
ИЗДАНИЕ **Battlefront.com (www.battlefront.com)**



**MODERN NAVAL BATTLES: WORLD WAR II AT SEA**

БЕСЕДУ ВЕЛ **НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ**

# Атака картонных авианосцев

Наша родина привередливо выбирает жемчуга и брильянты из сокровищницы современной мировой культуры: на необъятных просторах прижились кастрюльничество и КИ, но комиксы или изобильные в Большом Мире CCG (ККИ, коллекционные карточные игры) обречены на кривой путь к сердцам соотечественников и соязычников, в большинстве случаев проходящий через нашу КИ-делянку.



**вверху** Дэн Верссен, исполнительный директор «Игр Дэна Верссена».
**справа** «...можно попробовать выбить немного «хитов» из неприятельского карабля». Пробуем!

## В КРУГЕ ПЕРВОМ

Энергию КИ удачно использовала ККИ Magic: the Gathering (MicroProse, 1997, Сид), а сейчас в черный ход скребется популярная в картистском geekdom'е Modern Naval Battles некоего Дэна Верссена (Dan Verssen), ныне сотрудничающего с Battlefront.com (отменные серии Combat Mission и Strategic Command, помните?) на предмет изготовления КИ Modern Naval Battles: World War II at Sea (далее MNB). Дэн любезно согласился отыграть Вергилия в нашем путешествии по мрачному и загадочному ККИ-миру.

**.EXE:** Здравствуйте вам военно-морское, Дэн. Вам не обойтись без экспликации своей идентичности.

**Дэн Верссен:** Привет! Ваш собеседник — дважды лауреат Origin Award, в карточно-игровой индустрии тружусь уже пятнадцать лет, разработал множество эпохальных игр, названия которых вам ничего не скажут (Rise of the Luftwaffe, 7th Sea, Thunderbolt, Flagship, Road Kill и др.). Сотрудничал с Avalon Hill и Wizards of the Coast, а с 2002 года у меня своя компания — DVG (Dan Verssen Games), в которой на постоянной основе также работает моя жена Холли.

**.EXE:** Сразу и вкратце расскажите об основных правилах Modern Naval Battles, пжлст (pls)!

**Дэн Верссен** *(вздыхая)*: От двух до шести гиков садятся за игровой стол, вытягивают себе по семь ship cards, по семь action cards и по одной карте, определяющей очередность хода (player order cards). Карты, символизирующие корабли (в оригинальной версии — советские и натовские), выкладываются в три ряда; артиллерия

может быть задействована кораблем, стоящим в первом ряду, и поражает корабли первой линии противника, ракетными ударами могут обмениваться корабли первых двух линий, авиаудары можно наносить и получать из всех рядов. Подводные лодки не ставятся в линии, но тоже могут атаковать кого угодно...

## THE DIE IS CAST

**.EXE:** А где же n-гранный кубик?!

**Дэн Верссен:** Бросая шестигранный кубик, вы определяете количество attack cards, которое можете использовать в течение своего хода. Если attack card символизирует стрельбу из мелкокалиберного орудия, то при наличии оного на одном из кораблей флота (Task Force) можно попробовать выбить немного «хитов» (Hits to Sink) из неприятельского корабля. Атакуемый может воспользоваться defense card вроде Damage Control (если она у него есть) и полностью или частично (в последнем случае в ход снова идет кубик) избежать повреждений. У всех кораблей есть Point Value; когда игрок набирает 180 очков (считаются утопленные чужие и выжившие собственные посудины), он выигрывает и может бить друзей картами по носам.

**.EXE** *(просыпаясь)***:** И все?

**Дэн Верссен:** Нет, конечно, это только основы!



Action cards (действий и контрдействий) очень много — некоторые действуют на целые флотилии: например, бомбардировщики наземного базирования кроют все подряд неприятельские корабли — если, конечно, у противника нет ПВО-карты, которая позволит ему задействовать свои ЗРК... Также есть special cards, дающие возможность вытянуть из колоды еще один корабль или устроить на вражеской посудине пожар... Но это — в общих чертах.

## ДЖИН, ДЖОРДЖ И ТОМ

**.EXE:** В общих чертах — понятно. Дэн, а когда в вас зародилась склонность к сочинению сложных систем игровых правил? И как? Начал играть в орлянку и?..

**Дэн Верссен:** В AD&D вообще-то. Я немного подумал и значительно улучшил игровую систему. Но мои школьные друзья восприняли это неоднозначно, вплоть до обвинений в «надругательстве над святыней». В юном возрасте я все время придумывал игры по мотивам Star Trek и Star Wars; у юристов Paramount и Lucasfilm мое творчество тоже вызывало смешанную реакцию: признавая мой талант, они очень понятно объясняли мне, почему не следует посягать на intellectual property. И хотя, приобретя известность после выхода Modern Naval Battles, я создал Corellian Smuggler и

Star Trek Collectible Dice Game, обида осталась.

**.EXE:** А! «Stacy plays Landing Party» — это ваше? Тогда вы в курсе, что вы гик-в-квадрате? А кто круче — капитан Кирк или Хан Соло?
**Дэн Верссен:** Конечно, Соло, пусть Кирк и старше по званию. Так вот, я действительно гик, а не какой-нибудь корпоративный жмот, и поэтому мы с партнерами по 3W (World Wide Games, выпустившей в 1989 г. MNB. — *.EXE*) выбросили в Интернет все варианты MNB вместе с правилами и сканами — распечатывайте карточки и играйте на здоровье. Кстати,



бесплатная версия называется Cold War Naval Battles.

**.EXE:** Гм. Как-то чересчур бескорыстно. И вы знаете, что-то клэнсем пахнет от «холодной войны», от столкновения советского и натовского флотов...
**Дэн Верссен:** Почуяли? Я вдохновлялся Томовым Red Storm Rising.

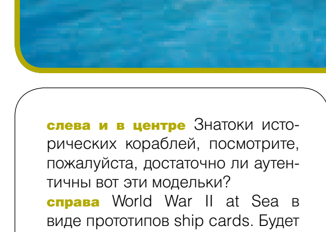
**.EXE:** А почему тогда решили уйти от любимой и хлебной темы evil Ruskies и предпочесть Вторую мировую третьей?
**Дэн Верссен:** Во-первых, evil Ruskies — это в наше время не хлебно, а во-вторых, мне всегда хотелось сделать MNB-игру про реальную войну с evil Japs и evil Jerrys.

**.EXE:** Как новый человек в КИ-индустрии, вы, наверное, не знаете, что эта война заезжена до изнеможения?
**Дэн Верссен:** Я рассчитываю, что мое тесное сотрудничество с Чарльзом Мойланом (Charles Moylan) из Battlefront.com все-таки позволит MNB: World War II at Sea протиснуться между конкурентами. Ведь Чарльз делал Combat Mission: Barbarossa to Berlin...

## PURO! PURO! SI MUOVE!

**.EXE:** А каков ваш подход? Пуристский — cards by the core? Или будут реверансы в сторону real-time, элементов симулятора? Знаете, практика КИ-адаптации ККИ показывает...
**Дэн Верссен:** Я осведомлен о грустной судьбе игр по M:tG, отступившихся от своей походово-карточной природы, и заверяю вас, что MNB будет верна себе.
**.EXE:** Но... это значит, что мы будем играть в карты, лишь воображая морские сражения? Без визуализации?
**Дэн Верссен:** Ничего подобного. Во-первых, количество ship cards и action cards будет значительно увеличено, даже по сравнению с MNB II и MNB III. При этом правила будут простыми, как в MNB, с незначительными модификациями. В частности, ракеты не успели войти в употребление в отыгрываемый период, и способностью поражать корабли первых двух линий пришлось наделить крупнокалиберную артиллерию; но в любом случае игрок будет иметь больше тактических возможностей, чем в оригинальной карточной игре.
Во-вторых, будет и «визуализация» — вы сможете видеть свой и неприятельский флоты в 3D; несмотря на походовый характер игры, выстрелы, воздушные налеты и попадания бомб и снарядов будут красочными, а уничтожение орудийной башни «честно» отобразится на модели корабля.

**.EXE:** Эти модели — насколько они соответствуют оригиналам? И что есть оригиналы? Это реальные корабли времен Второй мировой?
**Дэн Верссен:** Мы очень стараемся, чтобы «Бисмарк» выглядел, как «Бисмарк».



**слева и в центре** Знатоки исторических кораблей, посмотрите, пожалуйста, достаточно ли аутентичны вот эти модельки?
**справа** World War II at Sea в виде прототипов ship cards. Будет издано Phalanx Games.

Судить вам, удается ли нам это. И — в игре будут не только реальные корабли, такие, как мой любимый «Энтерпрайз», монструозный «Ямато» или сверхскоростные французские паротурбинные эсминцы; обязательно проявит себя недостроенный суперавианосец «Граф Цеппелин», на который у наци не хватило стали.
Мы стремимся ввести в игру максимально возможное количество классов кораблей шести стран — США, Британии, Франции, Японии, Германии и Италии.

## РЕКВИЕМ ПО PQ-17

**.EXE:** Извините, но...
**Дэн Верссен:** Понимаю! Однако ваш флот был, к сожалению, заперт в Черном море и в Финском заливе. Хотя, конечно, арктические конвои... Но, видите ли, нам нужна ситуация «3 vs 3», а у Франции были очень интересные корабли... Извините.

**.EXE:** Ррр... ррр... Рраскажите, что ли, о балансе: как будете отыгрывать wolfpacks немецких подлодок в случае отображения реальных боевых действий (без утопивших и раздаривших свои распрекрасные линкоры лягушатников)? Не лишите ли маленьких фрицев шансов на?
**Дэн Верссен:** Исключено. У MNB очень гибкая система, и флот, даже полностью состоящий из подводных лодок, может противостоять и эскадре из нескольких крупных кораблей, и флотилии эсминцев; успех определяется везением и мастерством игрока. Подводные лодки, кстати, в «активной» позиции очень опасны, но одновременно уязвимы; работать группой, состоящей исключительно из подводных лодок, — подлинный thrill.

## КАМПАНЬЯ

**.EXE:** Наверное. А будут ли в World War II at Sea исторические кампании (помимо исторических кораблей и исторических сражений)? И если будут, как вы намерены их реализовать?



**Дэн Верссен:** Кампаниям — быть. Но опять-таки не только историческим (список в данный момент уточняется, но он точно будет обширным). Реализация проста — все основные правила есть в Modern Naval Battles II: The Campaign Game. Чтобы не утомлять вас подробностями, скажу, что campaign mode в MNB-правилах являлся «надстройкой» над отдельным сражением, к услугам гика было несколько театров военных действий; их расположение на карте мира



давало преимущества той или иной стороне, корабли «покупались» между миссиями за свою Point Value, могли ремонтироваться и переводиться на другой океан; подобные стратегические решения гика гибко определяли, где и при каких обстоятельствах он попадет в неприятности. Все это мы аккуратно переносим в World War II at Sea.

**.EXE:** Неужели не хотите ничего добавить, подрезать или укоротить?
**Дэн Верссен:** Почему же? В распоряжении игрока будет флотоводец (Commander), набирающий XP и получающий помимо боевых наград «скиллы», которые будут давать уникальные тактические преимущества его флоту в морском сражении. Экипажи кораблей тоже будут расти в опыте. Карьерный рост позволит игроку «открыть» ранее недоступные классы кораблей. Естественно, комплектовать флот игрок будет по своему усмотрению.

## BUSINESS AS USUAL

**.EXE:** Некоторые карты M:tG 5th edition напоминали карты т.н. astral set из игры от MicroProse. Не собираетесь ли вы выпустить и карточную MNB: World War II at Sea (revised and updated!), вдохновившись собственными нововведениями из одноименной КИ?
**Дэн Верссен:** Естественно! Я же не просто гик, я — бизнес-гик. Хардкорно-картонная World War II at Sea выйдет синхронно с компьютерной, с помощью Phalanx Games. Я очень рассчитываю, что новые поклонники MNB заинтересуются и настольной версией.

**.EXE:** Гм, у вас, наверное, большие планы по переводу своих творений в цифровой формат?
**Дэн Верссен:** Все мои планы уже на стадии реализации: DVG и Battlefront.com работают также над игрой Down In Flames по мотивам моего одноименного карточного творения, описывающего dogfight.

**.EXE:** Это что же... это что же, походовый симулятор воздушного боя?!
**Дэн Верссен** *(бодро)***:** А то!

**.EXE:** Ох, Дэн, вместо прощания мы с безумным воем условно убежим в заснеженные поля к генералу Зиме, ладно? Успехов вам!
*(Дэн, пожав плечами, возвращается к работе над Politics As Usual — карточной интерпретацией выборов президента США; никак не удается выправить баланс, который портит ключевая карта Ralph Nader.)* ◘




www.silent-hunteriii.com
ЖАНР **Глянцевый подводный симулятор**
ПЛАТФОРМА **PC**
ДАТА РЕЛИЗА **Февраль 2005 г.**
РАЗРАБОТКА **Ubisoft (www.ubi.com)**
ИЗДАНИЕ **Ubisoft (www.ubi.com)**



**SILENT HUNTER III**

О БЕСЕДЕ ТАК И НЕ УЗНАЛ **АШОТ АХВЕРДЯН**

# Под темной водой



В тот четверг Семен Архипович Гнатюки прибыл в комнату 18 по служебной надобности: работая курьером в одном московском издательстве, он должен был доставить в редакцию читаемого вами журнала небольшой пакет с двумя дисками внутри. («Чтоб Архипыч Гнатюки целый день таскал тюки!» — дразнили его иногда в том самом издательстве, и Архипыч недовольно хмурился.) Однако, открыв дверь с цифрой 18, он обнаружил, что комната пуста. Вещи были раскиданы в беспорядке, а в огромном настенном календаре слово «четверг» было жирно обведено красным фломастером. Казалось бы, при чем тут Half-Life?

**вверху** Флорин Бойтор, продюсер: «Мы не облажаемся, как эти ребята из Ultimation».
**справа** Даже глядя на скриншот, трудно представить, как можно не расстаться с рассудком, проводя месяцы в таком антураже.

## ЧТО ДОЛЖЕН ДВОРНИК

На Марка Лейдлоу ходили, как в древности на мамонта, всем племенем. И Саша, и Маша, и Коля, и снова Саша, и Алик, и даже Сам, взяв под руку Ашотика, — на заморского оленя были брошены лучшие силы, а других здесь не держат, и потому в описываемый час в редакции было хоть шаром покати.

Архипыч положил пакет на стол, где царил наименьший кавардак (справедливо предположив, прежде понюхав воздух, что за этим столом кто-то курит дорогие кубинские сигары), и собрался уже было ухо... как слева запищал агрегат, выглядящий этакой помесью кассового аппарата и телевизора. Через секунду появилось и изображение: по ту сторону кассового телевизора находился человек средних лет, на лице которого очень четко отпечатались слова «бакалавр» и «магистр». Человек посмотрел на Семена Архипыча так, словно ожидал его увидеть, и бодренько затараторил на довольно четком английском.

Гнатюки иностранными языками не владел и очень этого стеснялся, бо справедливо полагал, что в наше время даже дворник должен...

**Флорин Бойтор:** Здравствуйте, с вами говорит продюсер Silent Hunter III. Мы давно собирались откликнуться на ваши настойчивые просьбы

об интервью, но, к сожалению, по ряду причин не могли назвать точные сроки... В общем, вы не против, если мы проведем нашу беседу прямо сейчас?
Семен Архипыч не понял ни слова из произнесенного помесью кассы и телевизора. Повисла неловкая пауза, и, оценив ситуацию (собеседник казался человеком приятным и доброжелательным), Гнатюки, чтобы не огорчать незнакомца, на всякий случай ответил: «Эээ... йез». И с облегчением увидел, что собеседник ответом остался доволен.

**Флорин Бойтор:** Что ж, сам я уже представился. Команда наша, SH3 Team, базируется в Бухаресте, Румыния. Как вы понимаете, проект такого уровня — не для новичков игростроения; в составе нашей бригады работает множество ветеранов, за плечами кото-



рых такие игры, как Speed Challenge, Downtown Run... Флорин сделал едва заметную паузу, надеясь, что собеседник отреагирует на эти названия, и, не дождавшись реакции («жаль... кажется, русские этих игр не заметили»), продолжил.

**Флорин Бойтор:** Предвидя ваш вопрос, сразу же сообщу, что Silent Hunter III мы делаем на основе собственного движка, который оттачиваем уже добрых четыре года, и за это время вылизали его до полного блеска. Возвращаясь к команде, могу сказать, что среди нас нет разработчиков игр предыдущих частей этой замечательной подводной серии.
(«Иными словами, мы не облажаемся, как эти ребята из Ultimation. Неудивительно, что их разогнали — надо было сразу передать игру настоящим профи...» — думал Флорин Бойтор. «Наверное, австрияк... — думал Гнатюки. — Они вообще хороший народ. Спокойные. Это важно — быть спокойным». Семен Архипыч нервничал. Чужестранец продолжал говорить, не требуя, к счастью, особо активного участия со стороны собеседника.)

**Флорин Бойтор:** Если вы взглянете на скриншоты, вас непременно очень сильно впечатлит графика игры. Идя в ногу с техническим прогрессом, мы «заточили» наш движок под DirectX 9, нам доступны самые продвинутые навороты сверхновых графических ускорителей, даже таких, которые используют вертексные и пиксельные шейдеры. Особо я хотел бы обратить ваше внимание на то, насколько прогрессивно изображена у нас вода. Да, спору нет, во многих современных играх водная гладь выглядит весьма достойно,

но только у нас в толще воды имеют место все необходимые эффекты. Взять хотя бы ту же рефракцию!.. А вообще, знаете, какая у нас сверхзадача?

## СЛУЖБА И ОТЧАЯНИЕ

Флорин вопросительно посмотрел с экрана. Семен Архипыч уже собрался произнести безотказное «йез», чем наверняка положил бы конец хрупкой гармонии диалога, но, к счастью, не успел. Первым заговорил Бойтор.

**Флорин Бойтор:** Мы хотим, чтобы игрок почувствовал себя капитаном лодки.



Понимаю, это весьма неожиданно. Но именно эта цель диктует нам построение игры. Наш лозунг: «Ты больше не одинок на борту!» Различных деталей слишком много, чтобы подробно их описывать, если же в общих чертах, то теперь у вас будет команда, члены экипажа, которых вы будете видеть, с которыми будете взаимодействовать и вместе с которыми будете набираться опыта.

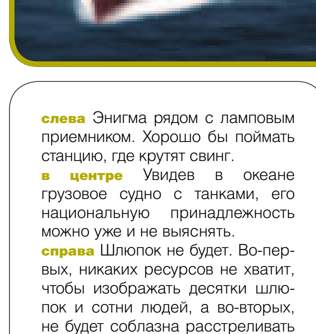
Опыт! Вот на этом я хотел бы сделать особый акцент. Когда мы начинали работу над SHIII, то очень тщательно собирали и анализировали мнения и впечатления игроков. Возможно, наиболее частой претензией было отсутствие во второй части динамической кампании.

Конечно, делать ее куда сложнее, чем просто дать игроку набор миссий, но ведь наша главная цель (не забыли?) — чтобы вы были довольны, а потому было единогласно решено включить в игру... динамическую кампанию! Конечно, это привело к серьезному пересмотру сроков разработки. Да...

Итак, вы начнете службу в морской академии. После прохождения учебных курсов и выполнения экзаменационного задания вам дадут в командование подлодку и отправят на патрулирование. Сторонники реализма могут сами плыть в район несения боевой службы, остальные — просто «телепортируются» туда. И можете забыть про необходимость выполнять условие задания (что было в прошлой игре)! Конечно, ни орденов, ни более совершенной подлодки вам просто так не видать, а потому нерадивый командир имеет все шансы закончить войну с нулевым тоннажем потопленных кораблей, по-прежнему командуя кораблем типа II...

Семен Архипыч заерзал. С каждой минутой, что длился монолог иностранца, Гнатюки ощущал себя все более беспомощным. «Надо было сразу как-нибудь ему объяснить... — думал он. — Хотя что уж теперь-то...» Бойтор принял эти неловкие телодвижения за оживление. «Надо подробнее рассказать про сами лодки!» — подумал он.

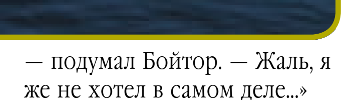
**Флорин Бойтор:** Всего в игре будет четыре типа подлодок, и вы наверняка понимаете, о чем идет речь: это типы II, VII, IX и XXI, причем во всех основных модификациях, то есть ориентируйтесь на дюжину играбельных субмарин. Или около того. Но главная инновация такова: мы моделируем интерьеры каждой лодки! Капитан сможет самостоятельно перемещаться по рубкам, заглянуть к радисту, к акустику, вернуться к себе в



**слева** Энигма рядом с ламповым приемником. Хорошо бы поймать станцию, где крутят свинг.
**в центре** Увидев в океане грузовое судно с танками, его национальную принадлежность можно уже и не выяснять.
**справа** Шлюпок не будет. Во-первых, никаких ресурсов не хватит, чтобы изображать десятки шлюпок и сотни людей, а во-вторых, не будет соблазна расстреливать гражданских.

каюту. Капитан, кстати, должен будет управлять не только механизмом лодки, но и человеческим, так сказать, ресурсом: офицерами, старшинами и матросами. Каждый человек в вашем подчинении наделен именем (это вообще естественно для людей, не так ли?) и парой параметров: моралью и усталостью. А старшины и офицеры помимо этого будут иметь специализацию. Решать же, кто именно какой пост будет занимать — командиру. Внимательный и добросовестный капитан будет вознагражден опытной командой, лучше выполняющей свою работу и делающей меньше ошибок. Понимаете, ваша команда может и ошибаться!..

«Йез», — обреченно сказал Семен Архипыч. Он достиг такой степени отчаяния, когда человек погружается в транс и полностью доверяется несущему его течению. «Похоже, шутка про ошибки подчиненных его задела,



— подумал Бойтор. — Жаль, я же не хотел в самом деле...»

## ВНЕЗАПНЫЕ ОЗАРЕНИЯ

**Флорин Бойтор:** Помимо управления плавучим домом в нашей игре множество и других любопытных новаторских решений! Например, на реалистичном уровне игры капитану придется самостоятельно опознавать встреченные корабли. А ведь океанские просторы, как вы понимаете, бороздит уйма различных судов! И вам придется лично определять их тип и национальную принадлежность. В помощь мы выдадим атлас — в формате pdf, а может, в виде книги, пока не решили. Ошибки, в результате которых будет потоплено дружественное или

же нейтральное судно, будут негативно сказываться на карьере, поэтому, пожалуйста, очень внимательно смотрите в перископ, чтобы в точности рассмотреть опознавательные знаки корабля. Кстати, о перископах! Мы решили не срезать углы, и на каждой лодке у нас будет по два перископа, как и в реальной жизни. Один, побольше, будет использоваться для наблюдения за окружающей живой и неживой природой, а второй потребуется при атаке, когда вашими стараниями часть живой природы будет преобразовываться в неживую... в «Титаник», попытавшись протаранить встреченный айсберг. Ха-ха-ха!

...Особое внимание мы уделяем акустике — поскольку слух для подлодки едва ли не более важный орган, чем зрение. Поэтому будьте готовы определять на слух тип замеченного корабля. Как? — их винты будут по-разному шуметь!

(«Надеюсь, они не спросят про слой температурного скачка. И про течения... — промелькнуло у Флорина. — Впрочем, этот точно не спросит».)

**Флорин Бойтор:** Ну что же, наверное, пора прощаться...



«По-моему, я весьма удачно пошутил, — подумал Флорин. — Но почему нет никакой реакции? Суровые они все-таки, эти русские... Хоть бы сами спросили что-нибудь для разнообразия, а то трындю уже полчаса, а в ответ — тишина...» Но молчать было невыносимо, и Флорин продолжил.

**Флорин Бойтор:** И о природе. Мы особенно тщательно подошли к моделированию погодных условий. Смена дня и ночи, туман, дождь — эти вещи очень серьезно влияют на геймплей Silent Hunter III. Причем погодные условия будут сильно отличаться в зависимости от климата и географического положения игрока. Скажем, ближе к северу вы, ха-ха, сможете сыграть

Флорин почему-то почувствовал себя очень усталым. И не удержался от колкости, прошедшей, правда, незамеченной:

**Флорин Бойтор:** Спасибо, что выслушали нас. До свидания, tovarisch.

Гнатюки, услышавший знакомое слово, очень оживился: «Йез, это, гуд бай!» — сказал он. Впервые за весь разговор ему хотелось что-то сказать. Но последняя фраза все равно вырвалась сама по себе: «Тхенк йу!»

Когда экран погас, Гнатюки был в приподнятом настроении. Из редакции он уходил, довольно насвистывая под нос — беседа с иностранцем прошла на редкость удачно, и день явно удался... ◘

из гетто

## ДУРЬ

Ого, это забирает! Некая Nagual Games (www.nagualgames.com), две мухоморины в логотипе, решила выбиться из плотных рядов подвальных субподрядчиков с помощью изготовления (сроки, понятно, не определены) для PC, PS2 и Xbox навеянного всеми GTA шутера от третьего лица *Dealer: Chronic, Pills and Coke* (www.dealer-game.com). Как вы уже, конечно, догадались, речь не о коле, а об «удивительных и подчас кровавых» (да, пресс-релиз!) приключениях молодого и амбициозного наркоторговца в большом городе. Цель дуре-негоцианта — стать главным наркобароном путем сетевого маркетинга, а также скупки лабораторий, погребов для грибов и конопляных плантаций. Анаша, грибочки, ЛСД, экстази, крэк, героин — все это доступно для употребления. Самоличного, вплоть до летальной передозировки. Предусмотрены четыре «героя» на выбор — среди них, естественно, есть яппи-на-кокаине, получающие Polytoxic Combos от смешивания вредных веществ; вытекающее из последнего ускорение и замедление времени и, конечно, классические trip'ы. Желающие смогут по совместительству работать сутенерами — с профессиональным ростом до содержателя фешенебельного борделя (да! среди ядов есть также Aphrodisiacs). Грязные деньги можно тратить на машины, оружие и предметы роскоши: черные «Кадиллаки», «Узи», наручные часы весом в полфунта, костюмы «с искрой» и белые носки. Комментарий? Только такой: наркотики — зло, пострашнее войны; дураки — те же тараканы. Вечны.

знаменитые лицензии

## ВРАГИ ФЕДЕРАЦИИ

Не так давно (в сентябре 2004-го) контора Perpetual Entertainment (www.perpetual.com) из Сан-Франциско, Калифорния, объявила о начале выпекания сдобного MMORPG-кулича *Star Trek Online*. Возможно, мы поторопились сообщить об этом, ибо релиз — предварительно — назначен на 2007 г., когда у нас с вами будут квантовые компьютеры и летающие авто, а миром будут править злые обезьяны. Но одно, думается, останется неизменным: ST-игры не от Левелорда будут фрустрировать. Удивительно, что лицензию («вселенскую», на десять лет) дали разработчику, состоящему из «EA-ветеранов» (гм!), и это при том, что у онлайн-игры в этой вселенной неимоверный коммерческий потенциал. Perpetual, уклоняясь от большинства вопросов интервьюеров, делает укрепляющие скепсис заявления об акценте на combat, о случайно генерируемых игровых зонах и квестах без заранее припасенных сюжетных линий; и это (не устанем акцентировать) при невероятной степени свободы: найди себе экипаж из трехсот человек, согласных выполнять твои приказы, сражайся, высаживайся, делай апгрейды легендарного корабля. Мнится, что Perpetual очень надеется на самоорганизацию игроков, придумывающих себе почтово-текстовые ST-приключения. Зря. В подобных случаях капитану очень трудно отыскать даже первого помощника... Хотя нам очень хотелось бы ошибиться и попиратить всей редакцией. Читайте отчет о наших подвигах и злодеяниях в #1 за 2008 г.!
Впрочем, подождите-ка... Мы, кажется, поняли, почему игры по ST такие плохие. Незадолго до приобретения у Viacom единоличной лицензии на MMORPG-игру во вселенной Star Trek компания из Сан-Франциско продала своих акций на $4,5 млн. венчурной группе SOFTBANK Capital (работники последней ныне числятся и в Perpetual), а синхронно с объявлением о намерении делать Star Trek Online получила еще $6,5 млн. Так как в руководстве PE состоят не разработчики, а сплошь жадные ex-EA-CEO, вывод напрашивается сам собой: грядущий аутсорсинг, дешевый и, как следствие и вдобавок, из мест, не запавших на ST. Вот почему дела в нашем мире идут так хре...

загадки природы

## ХИЖИНА ДЯДИ СИДА

Еще 24 ноября 2004 г. Infogrames (www.infogrames.com) объявила о продаже Civilization franchise за $22,3 млн., что означает, что принадлежащая соотечественникам Наполеона Б. Atari перестала иметь какое-либо отношение к *Civilization IV*, исподволь (без лишнего шума и объявления дат) высекаемой Сидом М. с товарищами по Firaxis Games (www.firaxis.com), а с декабря 2005 г. перестанет относиться и к предыдущей серии великой игры. Эта довольно-таки обычная смена патрона имеет одну любопытную сторону: покупатель не раскрыл себя на момент подписания этого номера в печать. Если он неизвестен и сейчас (когда вы читаете эти строки), по-прежнему изображая из себя Зорро, то, скорее всего, правы безудержные оптимисты, утверждающие, что лицензию приобрела сама Firaxis, осуществив классический самовыкуп из феодальной зависимости (объяснение: «гениям нравятся театральные эффекты»). Умеренные пессимисты упорно считают новым Civ-хозяином Activision, отъявленные — Electronic Arts. Напряжение в среде преданных поклонников нарастает; мы скрещиваем пальцы и надеемся, что хранящий полное молчание м-р Мейер станет свободным или хотя бы не будет сослан на хлопковую плантацию. Руки прочь от Дедушки!

сик-приквелы

## ЗОЛОТЫЕ ЯЙЦА

30 ноября 2004 г. Ubisoft Montreal (www.ubi.com) и, естественно, Red Storm (www.redstorm.com) объявили о грядущем весной года 2005-го выходе *нового эпизода Tom Clancy's Rainbow Six* (PC, PS2, Xbox) с неизвестным пока «хвостиком» (tag) названия. Из свежего: сюжетная линия, которая «глубже и мрачнее», новые международные друзья-напарники, миниатюрная assault rifle (MTAR-21), детектор движения и battering ram (?!). В этот черт знает уже какой по счету раз интернациональному боевому содружеству будут противостоять некие биотеррористы. В дорогой редакции заключаются пари, выпустит ли Том одновременно с игрой очередной захватывающий дух роман, причем вариант «да» имеет небольшой коэффициент, как наиболее вероятный. Ведь лоно Тома по-прежнему плодовито, а ятра его все так же неиссякаемы... «Том Клэнси — наверное, самый известный писатель на планете, ведь общий тираж его книг перевалил за 80 миллионов», — утверждается на сайте www.rainbowsix3.com. Roll over, Shakespeare, and tell Dostoevsky the blues!

в мире животных

### РЕЛЬСЫ В КАЖДЫЙ ДОМ

Убийца периферийного оборудования, указательных пальцев и третьей гвардейской армии зомби будет портирован на ПК! К такому тревожному выводу пришли специалисты и маркетологи SEGA после очередного изучения кредитно-дебетных документов. *House of the Dead III* грядет, братие, муштруйте ваши конечности. Ибо в новой части прославленного монорельсового шутера больше всего: графика краше, монстропоголовье не знает счета, а к набору верных орудий труда присоединится культовый ПК-инструмент — шотган! Герой переходящего красного знамени первой части игры, Томас Роган объявлен без вести пропавшим. Его дочь Лиза готова не раз умыться подбродившей КРОВИЩЕЙ, но папочку в стойло вернуть. Незамысловатый конфликт между любящим чадом и упорствующей в нежелании взаимовыгодно сотрудничать армией тьмы налицо. Специально для третьей серии липкой жатвы SEGA закупила свежую партию стрелочников — таким образом, развилок на пути бедной Лизы становится значительно больше, показатели положительных эмоций у конечного потребителя, а также replayability, растут как на дрожжах. Но главное — счетчик олимпийского клика! Если вы, грешники, целитесь отлично, но медленно, House of the Dead III не снимет перед вами шляпу. Только обладатель скорострельного клика, молниеносной реакции и титановой мышекнопки заслуживает одобрения самого канатно-дорожного шутера по эту сторону Млечного Пути. Ох уж эти приставочники...

**P.S.** Сиквелу тошнопозывного киноразвлечения House of the Dead — быть. Увы, целлулоидным трэш-кораблем правит уже не Уве Болл. Предательство! Измена!

происшествия

### ВОЛШЕБНИК ФАБРИКИ ГРЕЗ

Знамя сумасшедшего фабриканта игрушек Американа Макги вновь гордо реет. Причем ситуация в целом настолько абсурдна, что пройти мимо совершенно невозможно. Как хорошо известно читающей публике, издатель Atari/Infogrames в свое время отвесил Американу и его очередному сказочно извращенскому ПК-проекту хорошего пинка. А вот теперь извинился, смахнул губами пыль со штиблет дизайнера и принял взад в дружную семью. Сценка, точно из «Кофе и сигарет» тов. Джармуша: Макги в амплуа Альфреда Молины, объединенные воротнички Atari — Стив Куган. Atari смачно бьет Американа лицом о журнальный столик, а затем случайно узнает, что истязаемый на короткой ноге с продюсером Джерри Брукхаймером и как раз готовит для него киносценарий блокбастера «Волшебник Изумрудного города». Немая сцена. Замешательство в манжетных рядах. Затем смущенные извинения, попытки загладить вину и клятвы немедленно снять проект *American McGee's Oz* с верхней полки. Так держать, мистер Макги! ◘

***компилировали и интонировали Николай Третьяков & Александр Вершинин.***

# БЛОУ-АП







## ОБ авторе

**МАША АРИМАНОВА**
Легкомысленная девица в наушниках. По слухам, обладает природной фотогеничностью маленького пушистого животного: не умеет плохо смотреться на фотографиях, а глаза при этом — словно думает! И вообще. Интересы: «Битлз», бумажные самолетики, трехмерная мультипликация, Джек-Потрошитель.

# Теория одного заговора

Все на свете теории заговора (будь их предметом убийство политика, личность серийного убийцы, судьба рок-певца, полет на Луну или место высадки инопланетян) базируются на ошибочном представлении, что любой кусок человеческой истории — головоломка, которую рано или поздно сумеют решить.

### ПУЛЯ СИЛЬНЕЕ ДНК

Как специалистка по пиксель-хантингу, не могу не посочувствовать самозванным экспертам, много лет спустя пытающимся отыскать новые подробности, используя тухлую ДНК, образцы почерка, нечеткую фотографию или мутную видеозапись. Да, это действительно интересные пазлы. Не зря каждый второй квест имеет дело с тем или иным заговором: вспомним классические Countdown и The Pandora Directive... или же более массовые Spycraft (практически учебное пособие по основным мировым конспирациям) и The X-Files (один из лучших эпизодов которых открывался пространной речью на тему «что, если бы Джон Кеннеди остался жив?»).

Но заговор подразумевает наличие заговорщиков. В квестах заговорщики есть всегда. В человеческой истории все бывает несколько сложнее.

К 41-летию (чем не круглая дата!) со дня убийства президента Кеннеди базирующаяся в Глазго контора Traffic приготовила нечто под названием JFK Reloaded (www.jfk-reloaded.com, см. также .EXE DVD). Свои идеалы девелоперы сформулировали весьма изящно, с присущими шотландцам тактом и гуманизмом: «Мы хотим, чтобы игроки на своей шкуре осознали, насколько тяжело пришлось Освальду». О да. Нечего прикрываться всяким там сочувствием к живым и мертвым! На месте Освальда так поступил бы каждый!

Авторы уверяют, что своей работой открыли новый жанр под названием «документальная игра». Не знаю насчет нового жанра, не знаю даже насчет адекватности термина «игра», но... JFK Reloaded представляет собой хирургически точный трехмерный симулятор места, времени и расстояния. 22 ноября 1963 года, Даллас. Погода прекрасная. По полигональной Дили-плаза скользит черный (вообще-то темно-синий) полигональный лимузин. Следом, не торопясь, ползут полигональные телохранители и полигональные мотоциклисты. На шестом этаже

*Кто стоит с винтовкой у окна в бессмертие?*

техасского книгохранилища, у окна, ждет полигональный человек с ружьем.
Первая же выпущенная мной пуля, если верить заключению баллистической экспертизы, вошла Джону Фицджеральду Кеннеди в правое плечо, вышла у него из груди, срикошетила о пальцы правой руки и отскочила от дверцы лимузина, поразив Жаклин в нижнюю челюсть. После этого полигональность картинки как-то перестала иметь значение.

## ЧЕЛОВЕК С ЗОНТОМ

Зверская сия игра имеет якобы историческую ценность. Формальная цель JFK Reloaded — как можно более точно воссоздать действия Освальда. Во всяком случае их трактовку в знаменитом докладе комиссии Уоррена (которая, помимо самого верховного судьи Уоррена, включала в себя еще тридцать с лишним человек, Джеральда Форда в том числе). Освальд, как известно, действовал один; выстрелил трижды: первая пуля ушла в молоко, вторая ранила Кеннеди в шею, а третья...
Уложись во временной промежуток, в точности соблюди угол зрения и траектории выстрелов, набери тысячу очков — и получишь денежный приз! Серьезно, до 100 тысяч долларов включительно. Подробности на сайте разработчика.
Казалось бы, без десятка дополнительных стрелков, фланирующих туда-сюда в погожий день странных людей с зонтиками, необъяснимых вспышек, шаровых молний и болтающейся над Дили-плаза летающей тарелки события утрачивают всякую прелесть. Ну что за радость быть самому себе Запрудером?
Но на самом деле избавленное от всех отвлекающих компонентов (толпу на тротуаре не отобразили по техническим причинам, летающую тарелку — по идейным) убийство имеет почти гипнотический эффект. В игре сложная баллистика. Пули умеют капризничать в воздухе, застревать в материалах разной плотности (в сторону неаппетитные подробности!), прыгать по деталям лимузина. Осознав количество малопредсказуемых искажений, игрок начинает потеть не хуже Ли Харви Освальда. Сделав дело, можно расслабиться и насладиться происходящим со множества разных ракурсов, включая и хрестоматийный запрудеровский. Доступен даже рапид, с подробным отображением векторов следования наших маленьких свинцовых друзей.
С первой леди слетает розовая шляпка. Водитель способен умереть с ногой на акселераторе, машина потеряет управление и врежется в фонарный столб. Очаровательная, согласитесь, подробность. Падают мотоциклисты. Телохранители спрыгивают с подножек и лезут на багажник президентского лимузина.
Третья пуля раскрыла череп Джона, как обувную коробку. Жаклин наклонилась к нему... Всего за 9 долларов 99 центов! Снова и снова мы остервенело палим в живую историю. К сожалению, разработчики не собираются отрабатывать альтернативное развитие событий по 2004 год включительно, и программа не утруждает себя социальными последствиями выстрелов (вся реакция социума — баллистический отчет и стоны радиокомментаторов). Может быть, в следующей версии?
А тем временем Кирк Ирвин (Kirk Erwing), руководитель шотландских безобразников, твердит, что после JFK Reloaded никаких теорий вокруг смерти Кеннеди не останется. Практика, мол, лучшее лекарство.

## ДЖЕЙ ЭФ КЕЙ

В Америке игра вызвала не столь уж глухое недовольство. Остроумцы на форумах предлагают разработчикам озаботиться симулятором Джона Вилкса Бута. Встречаются чисто патриотические претензии («реконструировать события с исследовательскими целями — это одно. Ставить перед игроками задачу убить президента — немного другое. Мерзкие шотландцы!»). Кто-то переживает за все еще живую супругу губернатора Техаса, сидевшую в той машине спереди. Но в большинстве случаев скрипение вызывает именно однозначность трактовки.
Жадные, спекулирующие на чужой крови и чужих мозговых тканях, прикрывающиеся исторической лжеправдой, разработчики из Traffic рискнули показать, что никакой головоломки могло и не быть. Что 22 ноября 1963 года роль играли действительно только лишь Место, Время и Расстояние. Помощи со стороны агентов ФБР, ЦРУ, мафии, КГБ и инопланетной разведки Освальду и трем маленьким кусочкам свинца не понадобилось. Это, прямо скажем, маловероятно (мне так и не удалось набрать больше двухсот очков, хотя Запрудера я смотрела внимательно, а процесс стрельбы как таковой не слишком отличается от банального пиксель-хантинга. Бегать по книгохранилищу от секретной службы, стрелять в полицейских и сражаться с Джеком Руби в программе не нужно), но все-таки возможно.
Обсуждая Джека-Потрошителя, мы с вами убедились, что некоторые головоломки истории могут не иметь решения (в таких случаях говорят, что они «имеют их несколько»). Куда болезненнее на личном опыте убедиться, что некоторые головоломки истории могут не быть головоломками. В фильме JFK немножко по другому поводу сказано: «...о дальнейшем позаботится телевидение.
Сверкание официальной версии и размах умопомрачительных похорон обманут зрение и затруднят понимание. Кеннеди, президент Соединенных Штатов Америки, и Ли Харви Освальд, безумец, были первыми. За ними последуют Бобби Кеннеди и Мартин Лютер Кинг, застреленные такими же «безумцами», которые возьмут на себя нашу вину, превратив убийство в бессмысленное деяние одиночки».

**P.S.** В материале использованы фотографии и фактоиды с сайта www.jfkmurdersolved.com.







**вверху** Доставайте увеличительные стекла, дорогие мои теоретики и практики заговора! Вот вам задачка: кто убит на этой картинке? Ответы — на masha@game-exe.ru. Денежных призов не обещаю, но...
**в центре** Я убедилась в одной вещи: Освальд был очень терпеливым человеком. Ждать, пока лимузин закроет та самая ветка... Никаких нервов не хватает! Если, конечно, это был Освальд.
**внизу** А вот и отгадка, дорогие мои теоретики и практики заговора. Видите? Видите? Назад и влево... Назад и влево... Видите? Писать на masha@game-exe.ru не нужно!



## Об авторе

**ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ**
Выдающийся культурный деятель двадцатого века, один из старейших питомцев охраняемого государством литературно-сельскохозяйственного парка «Игра.Запускайся», ныне пребывает в легком маразме. В холодное время года безвреден для посетителей.

# Вольно, разойтись!

Институт креативных технологий (Марина-дель-Рей, Калифорния) — безликое серое здание в промышленном районе. Несмотря на беззаботную вывеску, вы не услышите внутри ни музыки, ни оживленного говора, ни звонкого смеха. Здесь царят Чистота и Порядок. Идеально выбритый предупредительный охранник просканирует вас холодным взглядом и вежливо попросит освободить помещение. Это территория армии США, сынок, и рожам вроде тебя тут не место. Между тем, возможно, именно здесь, в данную секунду, куется наше с вами счастливое стратегическое завтра.

### MILITARY TRAINING IS JUST A GAME*

Каждое слово бханы Фрага (#11'04, стр. 126), словно ракета с высокомудрой системой наведения, бьет точно в цель. Вышедший осенью тактический экшен Full Spectrum Warrior вновь навел лоск на потерявшую вид финансовую отчетность THQ. Хотя это всего лишь... обучающая программа для Xbox, которую US Army (www.army.mil), воспользовавшись посредником в лице собственного Института креативных технологий (ИКТ), заказала у студии Pandemic несколько лет назад. ИКТ — место удивительное: работает уже пять лет, освоил 45 миллионов долларов, занимается созданием самых дорогих компьютерных игр на планете. Тысячелетиями для тренировки дядисэмовых солдат использовались громоздкие, сложные тренажеры, похожие на расчлененных боевых роботов будущего: гидравлические приводы, видеоэкраны размером со стену, почти настоящие кокпиты. Каждый такой симулятор стоит несколько миллионов зеленых тенге — слишком дорого даже по армейским меркам. А вот на ценнике игровой приставки написано «$150», и, по словам Майкла Македонии (Michael Macedonia), ведущего исследователя направления Simulation, Training and Instrumentation, «каждый солдат знает, с какой стороны держаться за геймпад — ребята разбираются с управлением очень быстро».

Full Spectrum Warrior предназначен для отработки тактического взаимодействия групп в ходе боевых действий в странах Ближнего и Среднего Востока: Афганистане, Ираке, а дальше — куда выведет «ось зла». В феврале 2003-го Институт сдал в эксплуатацию еще один симулятор, на этот раз для PC, под названием Full Spectrum Command. Эта программа моделирует боевые действия в Восточной Европе с участием до 120 человек и учит контролировать силы, распознавать угрозы и принимать правильные решения в рамках миротворческих операций. «Full Spectrum Warrior не заменит

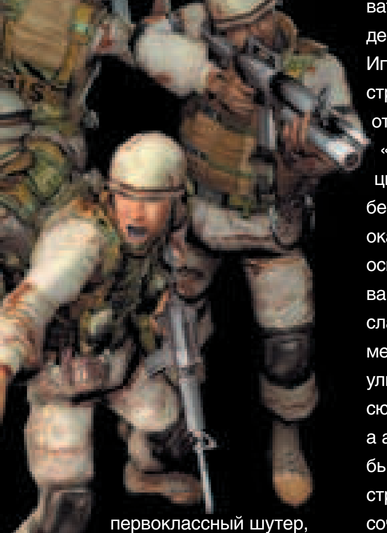
*Будущее стратегических игр находится в руках профессиональных военных*

* Так озаглавлен материал в Wired (www.wired.com), посвященный военным симуляторам на службе армии США.

боевых учений, но позволяет мне, армейскому офицеру, продлить тренировочный день», — считает Брент Каммингс (Brent Cummings) из Форта Беннинг, Джорджия. Услугами Института пользуется даже ЦРУ: свыше двух лет идет совместная работа по созданию симулятора террористической ячейки. С помощью этой игры аналитики Центрального разведывательного смогут примерить на себя роли лидеров подрывных организаций, членов ячеек и оперативников. «Очень важно научиться смотреть на мир глазами террористов, которых мы преследуем, — это поможет нашим сотрудникам подготовиться к неожиданным ходам противника», — убежден спикер ЦРУ Марк Мэнсфилд (Mark Mansfield). К огромному сожалению, ЦРУ не планирует отпускать свой симулятор в открытое коммерческое плавание.

## СТАЛИ И СПЛАВОВ

Но вернемся к Full Spectrum Warrior. Несмотря на все старания Pandemic (в нашей версии командир взвода может вызвать F-16 в качестве подкрепления, а буйство взрывной волны сознательно преувеличено, дабы выжать из милитари-молодежи слюноотделительный wow-эффект), игра получилась скучной до сложносоставного вывиха челюсти. Другими словами, на любителя. С куда большим успехом можно было сделать action/adventure по мотивам «Устава караульной службы». Западные критики то ли из чувства ложного патриотизма, то ли из-за цеховой солидарности нестройно тянут «ура», бормоча себе под нос: «да, играть скучновато, но ведь и на войне непросто». Игроки, распираемые гордостью от одной только мысли, что им дают подержаться за что-то большое, зеленое, настоящее, сметают Full Spectrum Warrior с магазинных полок. Ну и пусть. Важно другое. Институт — это печь, в которой на огне иезуитских требований армейских экспертов (у нас это называется «военприемка») под давлением сверхвысокого бюджета плавится сама структура, ДНК игровых жанров. В результате неуправляемой биохимической реакции образуется игра нового поколения, которая выглядит, как первоклассный шутер, играется, как походовая стратегия, а на самом деле является... RTS.



В последний раз подобный фортель учинили над нами авторы Incubation, поместив несложную походовую стратегию «Волк и семеро козлят в поле 4x7» в храм трехмерной графики и незамысловатых кинематографических эффектов. Впрочем, по сравнению с Pandemic-франкенштейном эксперименты прошлых лет сегодня способны вызвать лишь снисходительную улыбку. Full Spectrum Warrior оставляет игрока в полной растерянности. Это тактический шутер? Тогда почему нам разрешают стрелять только из гранатомета и только по красным календарным дням? Это стратегия? Тогда к чему этот вид от первого лица и жалкое подобие карты на экране карманного компьютера командира группы?.. Нарочитая картонность жарких перестрелок на улицах условного Закистана («символ «щит» означает, что вы под прикрытием, следовательно — попасть в вас нельзя») действует на игрока расслабляюще. Игра превращается в походовую стратегию, в которой ходы отмеряются перебежками от одной «правильной» тактической позиции к другой. Между тем иллюзия безопасности может в мгновение ока брызнуть вдребезги вместе с осколками бетона и стекла — стоит вам, как в шахматах, сделать слабый (проигрышный) ход. Умей местные AI-арабы передвигаться по улицам более осмысленно, таких сюрпризов могло бы быть больше, а адреналиновый градус достиг бы невероятной для размеренной стратегической игры отметки. В сочетании с нестыдной графикой и принудительным видом «от первого лица», который волей-неволей заставляет «стратега» примерить туго зашнурованные армейские ботинки, мы получаем нечто за пределами жанровых дефиниций. Ах, если бы авторы сделали игру чуть более разнообразной...

## НАПРА-НА-ЛЕВО!

Чтобы поколебать заросшие мхом стратегические устои, Pandemic осталось совсем немного — уволить Full Spectrum Warrior из рядов вооруженных сил и научить игру фантазировать. Давайте представим, что вместо бойцов подразделения «Дельта» на экране работают... космические пехотинцы. Что вместо винтовок M-6 в арсенале средств уничтожения — лазеры, плазмоганы, ракетные установки и множество гранат с самым неожиданным эффектом действия. Что вместо приклеенных к полу закистанских туземцев на улицах города — монстры разных форм, размеров и повадок. А может быть — бронетехника, шагающие роботы или что-нибудь более неожиданное?.. Механика Full Spectrum Warrior безупречна для стратегической игры. Все, что нам требуется, — пространство для маневра, глоток свежего воздуха, свобода тактического самовыражения за пределами армейского учебника по CQB. Что мы получим в случае успеха? Правильно, X-COM нового поколения, который можно будет продать не только бородатым морщинистым старцам из семидесяхнутых. Pandemic, ау! Пожертвуй движок бедным, несчастным братьям Голлопам из CoDo. Пусть превратят свой Laser Squad Nemesis в игру, о которой мы и мечтать не могли несколько лет назад...









GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

FABLE

HALO 2





# Тоже игры

*Один раз — случайность. Два — совпадение. Три — объявление войны. На излете своего короткого века дряхлеющие игроконсоли проглотили солнце, да не одно, а сразу несколько. Теряя полигоны Радовского, текстуры Стремовского и кадросекунды Лаптева, порядком уже заслуженные труженики сферы массовых электрических забав отняли у нас с вами сразу три выдающиеся игры. Без всякой надежды получить их в хорошем качестве в обозримое время. Что делать? Разумеется, преследовать! По всей строгости закона, наступив на горло собственной же песне, беспрецедентно дорогая редакция отправляет своих сыновей, специальных агентов Фрага С. и Олега Михайловича Х. в погоню. Эй, долетайте до самого! Возвращайтесь скорей.*

## ФРАГ СИБИРСКИЙ, ТЕОРЕТИК ТОСТЕРА ДАРТА ВЕЙДЕРА (PLAYSTATION 2)

Мы привыкли думать, что игры для консолей разрабатывают странные молчаливые японцы (у многих из них отсутствуют мизинцы). Ан нет. Как выяснилось, иметь ПК-прошлое, созидая игры ТАМ, ЗА РЕЧКОЙ, — это модно. Это как британский акцент у секретарши. Это престижно, красиво и самую чуточку, до приятности, стыдно.

Причем не абы какое прошлое — целую родословную. Люди, сделавшие Fable, Halo 2, GTA: San Andreas (см. далее хотя бы ради подробностей), не просто работали для ПК. Они стояли у самых-самых истоков. Да что там ПК! Товарищи из Big Blue Box производили игры на платформы, сгинувшие в пучине задолго до изобретения ПК. Rockstar North выпустила Blood Money то ли для «Амиги», то ли для «Коммодора 64». А Bungie Software долго плутала по неисповедимым путям «Макинтоша»...

В дни раздумий над новыми PS2-релизами (ну, Burnout. Ну, Viewtiful Joe. Ну, DefJam, в который успешно (и каждый раз — будто впервые) сражаюсь до сих пор. Но вы бы видели другие три-четыре десятка игр В МЕСЯЦ!), заполняя короткую обойму 144-й полосы, я искал хоть какую-то закономерность, по которой в куче плевел можно отыскать зернышки. И не находил ее. Мерзкий Хайдео Коджима разродился Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Ох. Вот и верь после этого в громкие имена.

Когда-то они ушли на другие платформы. Они что-то нашли на другой стороне. Не исключено, что кто-то из них вернется. Но пока — ПК-метка есть лучшая рекомендация для консольного разработчика. Ах, вы сделали ту классическую аркаду? Ой, а это была моя любимая логическая игра на XT! А вашей игре принадлежал первый красивый скриншот, увиденный мной в этой жизни...

Заходите, располагайтесь. Мы всегда вам рады. Что? «Тоже игры»? Надеюсь, вы оцените иронию.

## ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ, ЧЕЛОВЕК С ТАЙНЫМ ЯЩИКОМ (XBOX)

После того как Игра.Запускайся приказала отправить заветный PS2-ящик в далекую, снежную Сибирию, гостиная осиротела. Поначалу утрата не была столь заметной. Старые забавы — SSX3, T.H.U.G. и Soul Calibur 2 — поднадоели, а новые еще не появились — лето. По вечерам было светло, можно было кататься на велосипеде в парке, эпатировать прохожих у метро, прыгать с обрывов или просто валяться на балконе с книгой в руках, слушая, как хлопают дверями «шестерок», кричат на своем языке новые жизнелюбивые и деятельные соседи.

Потом дни стали короче, а ночи — наоборот. Соседи кричали и хлопали все так же громко, но в издаваемых ими гортанных звуках чувствовались теперь нотки тревоги, очевидное предвестие наступающих холодов. Вечера обитатели квартиры проводили в одиночестве, тишине, уткнувшись в Интернет, компьютерную игру, скучную книгу или телевизор. DVD-проигрыватель погряз в сплошном дерьме. Друзья стали бывать у нас реже. Они приходили, сидели на краю дивана с кружкой дежурного чая, молча озирались по сторонам. Разговор не клеился. На том месте, где раньше стояла PlayStation 2, зияла дыра. Промучившись полчаса, они поспешно, скомкано прощались, забрав пачку свежих ПК-хитов.

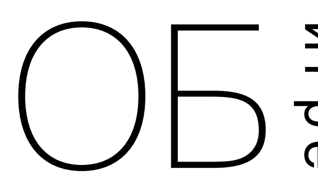
Никому и в голову не приходило поиграть вместе, скажем, в Rome: Total War или Medal of Honor. Ведь дома их ждали Интернет, компьютер, книги, пиратские фильмы, скачанные по локальной сети, питательный и здоровый ужин, освежающий сон. У всех было одно и то же: одинаковые машины, работы, совместимые темы для разговоров: например, тарифы на мобильную связь или как достичь просветления методом ежедневных медитаций. У них было все, кроме приставки: купить ее было бы поступком слишком безрассудным. Роль маргинала они с облегчением отдавали мне. До некоторого времени.

Потом стало еще хуже. Для работы нужно было срочно посмотреть, что такое EyeToy и спеть дуэтом в SingStar. Вышел необязательный PsiOps, позже — совершенно обязательный Burnout 3: Takedown, вместе с ним кичевый DefJam: Fight for NY. Activision запустила вторую часть подземного «Тони Хоука», играть в который на ПК оказалось... все равно что, я не знаю, собирать модель парусника в бутылке из-под коньяка. Питер Молиньё и его студия Big Blue Box наконец-то сделали для Xbox долгожданную Fable — свою первую ролевую игру, по обещаниям — настоящий Morrowind-киллер. В Интернете несколько месяцев стоял непрекращающийся вой: реклама, бешеные продажи, какие-то покаянные письма. Мимо, мимо!..

На прилавках неожиданно, как выстрел в голову, прогремел GTA: San Andreas стоимостью в 1799 рублей. Денег ради такой игры было не жалко, но вот только куда вставлять диск? Наконец, ренегаты из Bungie, некогда подарившие нам в запале бездумной щедрости Myth, вместе с Microsoft выпустили вторую часть сверхшутера Halo, мгновенно собрав истерическую прессу. Пятьдесят рецензий с рейтингом 100%! Мир сошел с ума?

У нас был только один способ проверить...






жанр **Велосипедный гетто-файтинг**
платформа **Sony PlayStation 2**
арт-директор **Арон Гарбут (Aaron Garbut)**
сценарий **Дэн Хаузер (Dan Hauser), Джеймс Уоррал (James Worral), диджей Пух (DJ Pooh)**
ведущий программист **Александр Иллес (Alexander Illes)**
разработка **Rockstar North**
издание **Rockstar Games**
дистрибуция в России **«Софт Клаб»**
дата релиза **Октябрь 2004 г.**




**GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS**




ФРАГ СИБИРСКИЙ

# Но все возможно

*Знаете, на что больше всего похожа игра San Andreas? На Ковчег из фильма про Индиану Джонса. San Andreas — громоздкий артефакт, который, будучи доставленным в редакцию специализированного PS2-издания, немедленно отправляется на склад, и там, среди бесконечных рядов аналогичных контейнеров, игрой прилежно занимаются «наши лучшие специалисты».*

Хичкоковский, постапокалиптический, исполненный мрачной иронии финал для такого произведения, как San Andreas. Потому что, извините, говорить о последней работе Rockstar North, как о «лучшей игре, когда-либо выходившей на PS2», — это не только преуменьшение, но и оскорбление.
(Позвольте историческую справку. Базирующаяся в Эдинбурге Rockstar North, www.rockstarnorth.com, начала свое существование в качестве DMA Design, изобретателя небезызвестных «Леммингов» и обладателя «Левой резьбы 1999 года» по версии одного журнала за Wild Metal Country. У конторы не было проходных игр. Ее Blood Money, Hired Guns, Ballistix — прекраснейшие ПК-творения. В 1999 году DMA Design была проглочена компанией Rockstar Games, www.rockstargames.com, чем и обусловлена смена названия.
Стартовая игра серии Grand Theft Auto вышла в 1997 году. Она называлась Grand Theft Auto и была портирована на Sony PlayStation за номером один (сегодня ее совершенно легально можно скачать с сайта Rockstar Games. См. также на ранних .EXE DVD). Это был первый опыт общения Rockstar с PS. Grand Theft Auto 3 вышла на PlayStation 2 в 2001 году и была со скрипом переведена на ПК.)



**слева** В детстве я питался одними гамбургерами. Разгуливая в таком виде, не стоило ожидать волнительного девичьего шепота (о! Салли из второго «проекта»!) за колышущейся складками спиной. Впрочем, у нас в квартале и идеальная физическая форма не всегда спасала от обидного прысканья...
**справа** Мой брат Джимми ходил в спортзал. И вот такого красавца Салли в январе 1994-го выставила на пронзительный калифорнийский холод с диким воплем «или я, или стероиды!». Не понимаю. Не понимаю! Дура.




## ДРАЙВ-БАЙ В ЧЕТЫРЕ РУКИ

San Andreas (www.rockstargames.com/sanandreas) — совершенно точно высшая точка развития игрового дела на консоли Sony PlayStation 2. Писать об этом незачем. Тут не может быть никаких сомнений и вопросов. Это даже не наблюдение. Но также (и именно поэтому мы не желаем и не будем ждать выхода игры на ПК через тусклых полгода) San Andreas — высшая точка развития чего-то еще. Может быть — игрового дизайна в чистом виде, без поправок на новые технологии, жанровую политику, тщательно нагнетаемый рекламный саспенс и громкие приглашенные имена. А может быть... Не знаю, не знаю.
Представьте себе, что Американ Макги, Джон Ромеро и Сэнди Питерсон после выхода Quake продолжили совместную работу. Представьте себе, что год за годом id выпускала бы сиквелы к Quake — на почти том же движке, с почти тем же AI, всегда с музыкой от Nine Inch Nails, ничего не меняя внешне, уповая только на собственный гений дизайна карт. Как по-вашему, к третьей части Макги, Ромеро и Питерсон сломались бы, скатились бы в творческий каннибализм и бесконечные самоповторы... или вышли бы на новый уровень?
Игра San Andreas-масштаба — это всегда марафон. (Впрочем, что есть «игра масштаба San Andreas»? Для какой еще игры были написаны три с лишним тысячи страниц сценария? Со зловещей точностью реконструированы годы триумфа «Секретных материалов»? Записано ТАКОЕ радио? В какой КИ гениально играет Сэмуэль Л. Джексон?..) И есть два сорта разработчиков. Те, что оправдывают свои обещания (таких хоть отбавляй), и те, что оправдывают наши ожидания (от силы две-три конторы на всех платформах, вместе взятых). Чем длиннее дистанция, тем меньшее значение имеют оброненные

кем-то когда-то обещания (Лос-Анджелес, девяностые, сюжет из жизни преступных негритянских низов, драйв-бай в четыре руки) и тем выше планка наших ожиданий. Парни из Rockstar North добежали до финишной черты и оправдали ожидания с GTA3. Добежали и более чем оправдали с GTA: Vice City. К этому времени мы смутно заподозрили, что ребята знают, что делают. Поэтому San Andreas ждали спокойно, без истерики. Ну что же, San Andreas вышел и лично моим ожиданиям вполне соответствует. Тут ничего удивительного.

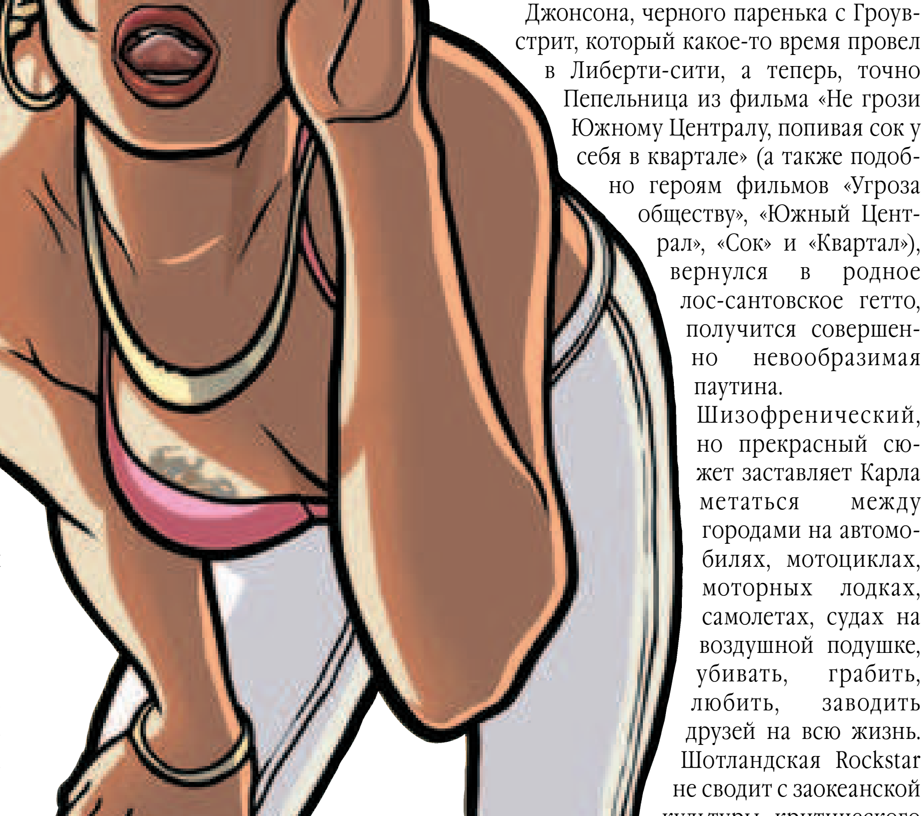
Но вот что интересно: в этот раз разработчики уже не рвали жилы, как в случае с Vice City. Поверьте, невзирая на всю косметику, San Andreas отличается от Vice City куда меньше, чем Vice City отличался от GTA3. Девелоперы лениво проплыли всю дистанцию, лежа на спине и любуясь оранжевым солнышком. В San Andreas-геймплее нет особых находок. Оказывается, великолепные, самобытные, оригинальные, интереснейшие, с корнем вырывающие из жизни и крайне неохотно отпускающие обратно игры можно делать и без них.

## ИГРЫ НА ДОРОГЕ

Итак, место действия — PlayStation 2. Размытая картинка создает ощущение телерепортажа о лос-анджелесском бунте 29 апреля 1992 года (честное слово, иногда создается впечатление, что Лос-Анджелес девяностых был лучшим Лос-Сантосом, чем сам Лос-Сантос...).

Все самое интересное в San Andreas происходит вне миссий. В cut-scenes. В «Макдональдсах» (то есть, конечно же, в Заведениях, Совсем Непохожих На «Макдональдс» или «Тако Белл». Но люди все равно называют их «Макдональдсами»), в тренажерном зале, в клубе на танцульках, дома у возлюбленной, в казино, за бильярдным столом, на скачках, в магазинах. На долгих перегонах из одного конца штата в другой (в игре есть возможность подрабатывать водителем грузовика). На радийном ток-шоу. Конечно, не будь миссий, заикнись разработчики о хоть какой-то свободе передвижений, произвольности действий, усилении ролевого элемента и альтернативных путях прохождения, мы бы всего этого никогда не увидели и не оценили.

Производители многопользовательских и не очень многопользовательских РПГ верят в лучшие человеческие качества. В здоровый пользовательский интерес. В дух первооткрывательства. В жажду сотрудничества. Не таковы профессионалы консольного дела и знатоки человеческой психологии из Rockstar North, продавшие свои последние две работы тиражом более миллиона копий в одной только Великобритании. Они тренировались на леммингах. Они знают, что игрок будет тупо брести вперед, не глядя по сторонам, а их задача — вовремя подставлять ему достопримечательности. Или ничего не получится.



Сначала категорически никуда не пускать, дабы игроку стало мучительно интересно, что же там, за пределами уже ставшего родным, раздираемого гражданскими гангстерскими войнами (это когда между собой воюют члены одной и той же банды) Лос-Сантоса. А потом — зашвырнуть в страшную даль, пинком под зад активировать даже в самом отчаянном домоседе тот самый пионерский дух, выбросив беднягу среди шикарных лесов, гор, рек, маленьких городков и идиллических плантаций марихуаны и, самое главное, строго-настрого запретив ему ВОЗВРАЩАТЬСЯ в Лос-Сантос.

Помимо Лос-Сантоса (Лос-Анджелес после пластической операции) на карте штата Сан-Андреас (специально приглашенная Калифорния) прозябают крупные населенные пункты Сан-Фиерро (небрежно закамуфлированный веточками Сан-Франциско) и Лас-Вентурас (Лас-Вегас, записавшийся в программу защиты свидетелей и переехавший в другой штат, спасаясь от преследований мафии). Если попробовать нанести на карту штата все перемещения главного героя Карла Джонсона, черного паренька с Гроув-стрит, который какое-то время провел в Либерти-сити, а теперь, точно Пепельница из фильма «Не грози Южному Централу, попивая сок у себя в квартале» (а также подобно героям фильмов «Угроза обществу», «Южный Централ», «Сок» и «Квартал»), вернулся в родное лос-сантовское гетто, получится совершенно невообразимая паутина.

Шизофренический, но прекрасный сюжет заставляет Карла метаться между городами на автомобилях, мотоциклах, моторных лодках, самолетах, судах на воздушной подушке, убивать, грабить, любить, заводить друзей на всю жизнь. Шотландская Rockstar не сводит с заокеанской культуры критического ока. San Andreas — это

беспощадное высмеивание эпохи, социальная сатира, точная в деталях и оттого еще более колючая. Детали, детали! Только что вышедшему из тюрьмы негру в Лос-Сантосе любезно предоставляют работу... в «Макдональдсе», на другом конце города.

## ЗАТОИЧИ, СТРЕЛЯЙ!

В домах деревенщины отхожие места стратегически расположены у изголовья кровати. Параноидальный суперагент (бесподобный Джеймс Вудс) с абсолютно незапоминающейся фамилией следит за каждым шагом Карла, может быть, даже со спутника... И при этом вечно забывает оставить Джонсону хоть какой-нибудь драндулет для отхода с места успешно проведенной операции! А место это, как правило, в городе-призраке посреди злой пустыни, окружающей Лас-Вентурас, и до ближайшей магистрали топать двенадцать минут открытым текстом в одну сторону. Или, скажем, Карла могут послать в пустыню на спасение обожравшейся психоделических грибов «английской рок-группы». Рок-группа окажется двумя старыми знакомыми из Вайс-сити, за прошедшее десятилетие окончательно ушедшими в разнос. Как по-вашему, что будут делать эти старые знакомые, если вы приедете за ними на драндулете с одним пассажирским местом? Не сядут в машину? Как же! Они просто будут бесконечно выкидывать друг друга с единственного пассажирского сиденья. Как живые люди.

И — наш журнал героически удержится от разоблачения физического дефекта одного из NPC. Сами, сами. А то половина удовольствия от игры пропадет... Но все-таки: когда вы в последний раз видели NPC с физическим дефектом? Каковой беспощадно эксплуатировался бы и в миссиях, и в роликах, и просто так, между делом... Когда Эрик Картман говорил, что, по его мнению, Господь Бог послал физически ущербных людей на Землю для нашего развлечения, он вряд ли имел в виду San Andreas.

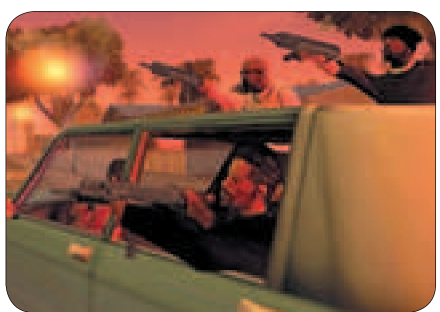
Никогда еще мы не начинали с самого низа. Карл Джонсон — птица далеко не того полета, что Томми Версетти или безымянный (Клод?) герой Grand Theft Auto 3. Не вдаваясь в излишние подробности, скажем, что San Andreas-история — вольный пересказ эпопеи Родни Кинга. В общем-то, если взять в литературную работу Лос-Анджелес, негров и девяностые, то, как ни крути, получится эпопея Глена «Родни» Кинга. Со всеми вытекающими. Каждый черный парень спит и видит, как его подставляют коррумпированные патрульные полицейские...

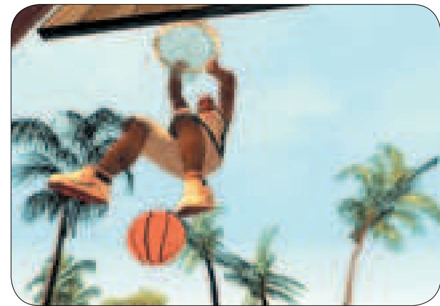
Вы представляете Томми Версетти, пресмыкающегося перед патрульным копом? А вот Карл, даром что кладет копов на улицах всех трех городов десятками, боится Фрэнка Тенпенни (Сэмуэль Л. Джексон) и Эдди Пуласки (Крис Пенн) как огня. И правильно делает.

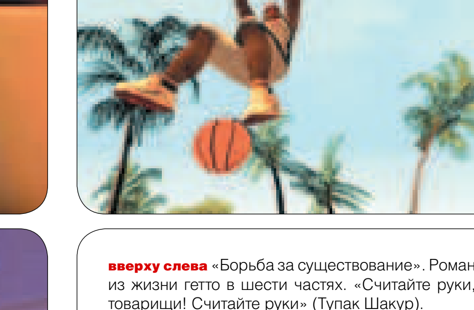
Как вам поведает любая песня на радиостанции Playback FM (умеренный гангста-рэп), выбраться из гетто можно лишь тремя способами. Либо победив все остальные гетто в гангстерской войне, либо став рэппером, либо поступив в колледж по спортивной стипендии. (Такой прозаический вариант, как пройти два квартала от Гроув-стрит пешком и сесть на поезд в Сан-Фиерро героическими певцами афроамериканского шансона, естественно, не рассматривается.) Поэтому Карл держит себя в форме, учится боксировать, учреждает битвы «квартал на квартал», осаждает особняк единственного на весь город культового рэппера (не для себя, для друга). А в свободное время, как любой интеллигентный черный паренек, делает африканские племенные татуировки, участвует в нелегальных уличных гонках на автомобилях с усовершенствованной подвеской или же, когда все на работе, подгоняет к домам богатых сограждан фургон и набивает его дорогой аппаратурой.

## АНТИВОР

Криминальные перипетии San Andreas любопытны сами по себе — раньше мы не могли встать в середине квартала и объявить войну, вывезти из чужого дома стерео или угнать лимузин и бесстыдно

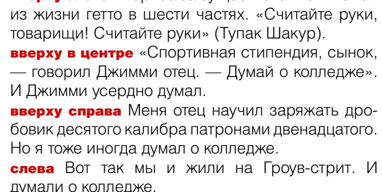




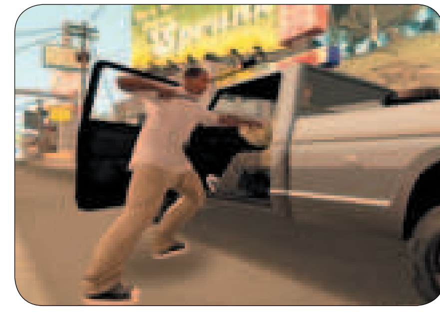








**вверху слева** «Борьба за существование». Роман из жизни гетто в шести частях. «Считайте руки, товарищи! Считайте руки» (Тупак Шакур).
**вверху в центре** «Спортивная стипендия, сынок, — говорил Джимми отец. — Думай о колледже». И Джимми усердно думал.
**вверху справа** Меня отец научил заряжать дробовик десятого калибра патронами двенадцатого. Но я тоже иногда думал о колледже.
**слева** Вот так мы и жили на Гроув-стрит. И думали о колледже.
**справа** Место за рулем — не право, а привилегия. Особенно в неблагополучных кварталах.



прокачать его в ближайшем гараже (хотя на практике это все далеко не так весело и интересно, как на словах). Но это ведь только начало, самая-самая айсбергова макушка. Огромный San Andreas-кусок разбирается с разными теориями заговора (в девяностых понятие теории заговора если не родилось, то расцвело пышным цветом), с черными поездами и секретными ангарами посреди пустыни, другой — с противостоянием этнических группировок (вьетнамской и китайской мафии) в Сан-Фиерро, не забыта и итало-американская организованная преступность, правда, давно перебравшаяся из Вайс-сити в Лас-Вентурас и по возможности легализовавшая свой бизнес... Но разве теряет от этого в веселье прилаживание представителя классической мафии на капот седана в качестве своеобразной носовой фигуры и езда с ним по кольцевой автостраде во встречном потоке? Есть и русская мафия. В результате слишком поспешно организованной наркосделки она будет преследовать вас по знаменитым каналам Лос-Сантоса на грузовике.

А еще в Сан-Андреасе вас научат летать. Это первая игра, в которой мне понравились воздушные миссии. Управление самолетиками организовано непривычно, но очень-очень компетентно, закаты красивые, музыка шикарная (классический рок на K-DST), есть летная школа, а самое главное — парашют тоже не забыт...

Кроме того, наконец-то включили... воду. Если что-то и могло изменить концепцию GTA до неузнаваемости, так это то, что Карл Джонсон умеет не только прыгать с парашютом, толстеть, худеть и блевать в «Макдональдсе», но и плавать. Даже под водой. Не так-то просто привыкнуть к мысли, что можно упасть на джипе с моста, выбраться из тонущей машины, выплыть и уже с берега наблюдать, как со все того же моста весело сыплется гирлянда полицейских машин и джипов федеральных агентов... Но на самом деле на геймплей плавание особо не влияет. Скрытное подводное проникновение фигурирует ровно в одной миссии, нещадно пародирующей Far Cry, плаванию обучены только дружественные NPC, враги в воду не суются или же камнем идут ко дну.

Да, миссии проникновения, с укутыванием густой тенью и тяжелым дыханием Карла Джонсона оказались, как и ожидалось, чистым издевательством. Если Лас-Вентурас — это Vice City в миниатюре, то миссии проникновения — мини-Manhunt. Но! В роли Страшной Угрозы выступает, как правило, пара сонных наемных охранников с дубинками. Не хочется красться — не крадись. Вот этим-то небрежным высмеиванием жанровых штампов мне и нравится Rockstar North, нравится помимо музыкальных вкусов и социального яда... Эти ребята позволяют игроку себя обмануть. Не всегда, но время от времени. Можно гнаться за вертолетом на джетпаке, а не на специально предназначенном для этого дела другом вертолете. Можно устроить кровавую резню в скрытной шпионской миссии. Никто вам слова не скажет. Миссии не обязательно выполнять точно так, как задумано. Если результат достигнут — никого не волнуют тонкости процесса. Думаю, параноидальный суперагент, для которого я как-то раз угнал истребитель вертикального взлета, не отключив предварительно ракетную установку на авианосце, под этим мотто подписался бы.

Трудно выделить самую лихую и необычную миссию. Возможно, это похищение бронированного фургона при помощи вертолета-крана и гигантского магнита (план, которым мог бы гордиться сам Джон Дортмундер). Когда бронированный фургон случайно зацепился за билборд... Или, возможно, это скоростное выжигание наркоплантации огнеметом под грохот полицейских вертолетов. Когда от горящих зарослей пошли испарения... А может быть, тот эпизод с комбайном?

И помните, я говорил, что все самое интересное в San Andreas происходит вне миссий? Это все еще чистая правда.

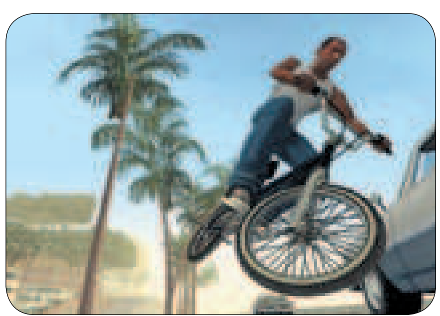
Как-то раз, на отдыхе, выходя из магазина, я был раздавлен упавшим частным самолетом. Уверен, любой San Andreas-игрок может рассказать историю не

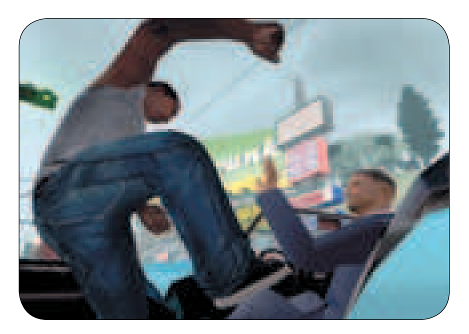


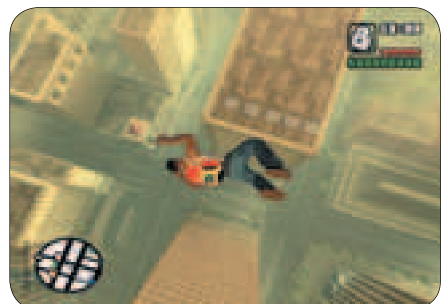
хуже. Народ, вооружившись фотоаппаратами, ловит в горах округа Флинт снежного человека. Это при том, что разработчики КЛЯНУТСЯ на форумах, что не делали никаких йети! Количество фотоохотников от таких заявлений, совсем как в жизни, не уменьшается. Скорее даже наоборот. San Andreas — все еще не та игра, в которой сделано все, что только может пожелать душа человеческая...
Но это игра, в которой, теоретически, нет ничего невозможного.

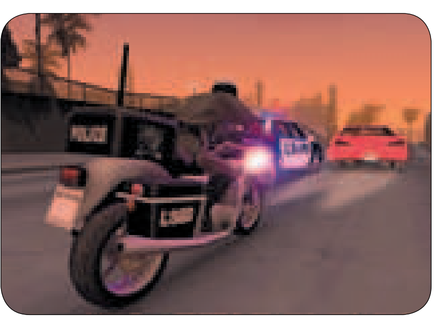
## ДЕВУШКА ПО ИМЕНИ ПОЛЫНЬ

Отвлечемся на радиостанции. Кроме Playback и K-DST существуют реднековская K Rose, передающая одну-две гениальных кантри-песни в жанре «не становитесь, дети, ковбоями», CSR 103.2 и Master Sounds 98.3 (соул-музыка с, соответственно, женским и мужским вокалом), совершенно великолепная волна Radio X — кошмарный, чудовищный хард-рок девяностых под щебетание диджейши по имени Полынь, девицы с поразительной пластикой мыслительных процессов, до ужаса похожей на настоящую диджейшу. И, конечно, K-Jah West.
«Кей-Джа» — гнусная регги-станция, чей диджей все время жизнерадостно смеется, а тексты песен отличаются подозрительной метафизической направленностью во внеземные сферы. Как прикажете реагировать, допустим, на куплет калибра «надену я железную рубашку-у и прогоню я Сатану в открытый космо-ос, чтобы он там искал другую расу-у»? Дорогая редакция в полном составе преклоняется перед гением исполнителя (Макс Ромео), но теряется в мучительных догадках. И пусть станции Bounce FM и SF UR даже под дулом пистолета не будет слушать ни одна живая душа, на K-DST существует песенка A Horse With No Name группы America, которая искупает все настоящие и мнимые аудиопромахи Rockstar на минимум сто лет вперед. Ну и ток-шоу. И реклама. Все это сочинено и записано «при поддержке диджея Лазло Джонса», остроумием которого мы с вами могли насладиться, слушая незабвенную станцию V-Rock в Vice City, и решительно не поддается цитированию. Полынь! Я люблю тебя. Кажется.
И самое-самое главное. Между героями и нейтральными (до поры до времени) NPC на улицах Сан-Андреаса возникли новые уровни взаимодействия. Горожане на двух языках (английском и ломаном испанском) комментируют физическое состояние, одежду и стрижку героя (и как беспощадны и единодушны они в высмеивании экономических вариантов!), а герой, о да, способен ответить не только делом, но и словом... Пока доступно лишь два варианта ответа, но до чего же приятно послать по давно напрашивавшемуся адресу или же, напротив, поблагодарить за теплые слова о новой татуировке! Даже с бандой обступивших со всех сторон враждебных мексиканцев можно пообщаться.
То, что стрелять по противнику из машины теперь могут сразу четыре человека, не важно. То, что можно водить с собой до шести методом случайной выборки рекрутированных с тротуара подручных — тоже. Вне войны кварталов это никак не используется (такое впечатление, что на середине игры авторы просто забыли о сделанных в движке усовершенствованиях). Нет, мне кажется, будущее Grand Theft Auto (дождемся ли мы когда-нибудь версии с летающими машинами?), будущее Rockstar North — в общении, в случайном взаимодействии с прохожими, в разъяренных водителях помятых авто, забирающихся в наш лимузин и разбивающих его о ближайший фонарный столб, в первых робких зачатках мультиплейера (в избранных фрагментах San Andreas можно повесить на второй геймпад управление подружкой или напарником и немножко повеселиться). В GTA всегда существовали два мира — суровая аркадная реальность миссий и щедрый, не умолкающий ни на минуту, что-то рекламирующий и на кого-то кричащий город вокруг... В San Andreas, в момент, когда Карл Джонсон на слова «приятель, это натурально омерзительные ботинки» отреагировал фразой «да пошел ты, братец», они впервые соприкоснулись.
И я почувствовал головокружение.

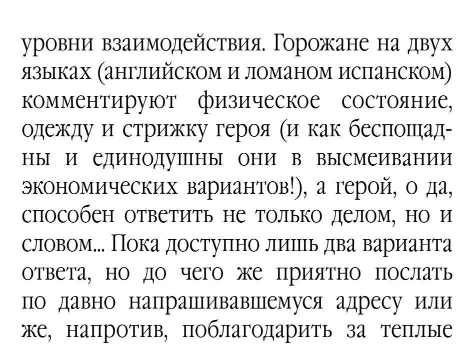










**вверху слева** Не учитесь ездить на велосипеде, дети. Не нужно. У нас в гетто на них ездили лишь пацаны, развозившие наркотики по утрам. Пакеты с героином ударялись о дверь и звучно плюхались на крыльцо.
**вверху в центре** Свой неблагополучный квартал я всегда носил с собой...
**вверху справа** Простым бедным парням с Гроув-стрит было доступно только одно развлечение. Нет, не пристеночек. Прыжки с парашютом с угнанных самолетов.
**слева** «Хороший мертвый полицейский на мотоцикле — мертвый мертвый полицейский на мотоцикле!» — учит гетто.
**справа** Звук низколетящего вертолета для меня до сих пор лучшая колыбельная. Выстрелы, сирены и крики «господи, они убили моего мальчика! господи, лучше бы ты мне сиськи отрезал!», впрочем, тоже подойдут.

# ОБ игре

ЖАНР **Игрушечная action/RPG**
ПЛАТФОРМА **Microsoft Xbox**
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР **Питер Молиньё (Peter Molyneux)**
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **Саймон Картер (Simon Carter)**
ВЕДУЩИЙ СЦЕНАРИСТ **Бен Борд (Ben Board)**
ВЕДУЩИЙ АНИМАТОР **Дин Финниган (Dean Finnigan)** | ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК **Йен Ловетт (Ian Lovett)**
РАЗРАБОТКА **Big Blue Box**
ИЗДАНИЕ **Microsoft Games**
ДАТА РЕЛИЗА **Сентябрь 2004 г.**




**FABLE**

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

# Звезда и смерть




*Есть ли у меня план? Пожалуй, нет. Я никогда не писал про РПГ, у меня нет не малейшего представления о том, как это нужно делать: с чего начать, о чем сказать позже. Притяжение Fable все еще слишком сильно, чтобы покинуть пределы атмосферы и увидеть игру целиком. В голове путаница. Неужели это был сон? Или это случилось на самом деле?..*

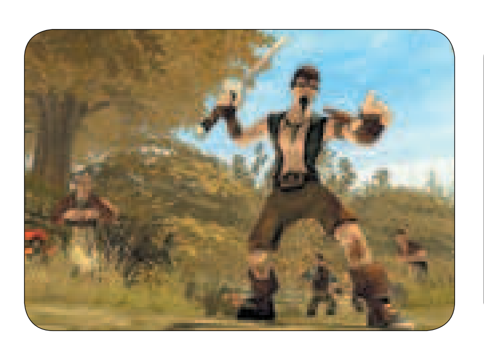
Вот золотая морковь: если ее съесть, день превратится в ночь. Диета из сыра тофу сделает добрее. Красное мясо придаст силы. Obsidian Greathammer продается в Knothole Glade. Увлечение магией превращает молодых мужчин в стариков. Поменять прическу можно в парикмахерской или у странствующего стилиста. За выполнение квеста в голом виде дадут на 160 монет больше. Если напиться пива в баре, вырвет. Чтобы увлечь девушку, нужно подарить ей розу и, возможно, встать в позу культуриста. Как только рыба перестанет биться, надо вытягивать леску. Обручальное кольцо стоит 1200 монет, но всего за 200 можно купить подделку. Заклинание Multistrike в сочетании со Slow Time превратит в ядерную овощерезку. В Oakvale есть невыносимо красивое место на вершине холма над морем. Если убить хозяина дома, жилье выставят на продажу и его можно будет приобрести. Обучение второму уровню Drain Life навсегда закроет путь к свету. На опушке леса вы увидите покосившийся знак «Спасибо за посещение Greatwood». Шутовские колпаки торговцев сшиты не по-колпаковски. Кто сможет их переколпаковать?

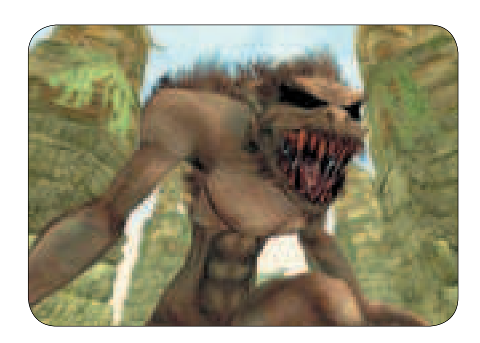
## СТАРОСТЬ И РАДОСТЬ

Едва ли имеет смысл строить иллюзии насчет графических способностей Xbox. Несколько лет назад это был неплохой ПК в коробке забавной формы, сегодня Pentium III 733, 64 Мбайт ОЗУ и ЖД на 10 Гбайт едва ли заставят затрепетать сердце даже офисного клерка, что уж говорить о тяжелобольном игрофиле. Коллега Лаптев не даст соврать: PS2 еще слабее, но дальневосточная приставка окутана завесой тайны, ее содержимое напоминает внутренности инопланетного артефакта, а преклонение перед японским техническим гением порой побеждает органы зрения и здравый смысл.

Между тем Fable — именно та игра, которая заставляет забыть о том, что внутри неуклюжего пластикового ящика шевелятся мерзкие потроха Windows 2000 и модифицированного DirectX 8.0. С первого кадра (залитая солнечным светом деревня, зелень листвы, цветы вдоль забора, маленький шалопай бьет ногой курку, и та, с клекотом, теряя перья, несется через весь двор к своим подружкам) становится ясно — да, здесь мы дома, здесь будет хорошо. В чем секрет? Возможно, это всего лишь эффект Очень Большого Экрана. Или тайна состоит в исключительной компактности местных игровых пастбищ, благодаря чему разработчикам удалось населить их миллионом мелких живых деталей. Или это бездонный бюджет Microsoft Games (www.microsoft.com/games), позволивший нанять лучших художников in the universe? Или просто естественный результат четырех с лишним лет проб и ошибок? Какая разница... Часто, восстанавливая нервы после жаркой битвы, я меланхолично крутил камеру вокруг своего героя, выбирая наиболее эффектный ракурс, отмечая выбоины на броне, любуясь магическими сполохами на лезвии меча, провожая взглядом падающие желтые листья...

После каждого визита в гильдию первым делом ты придирчиво осматриваешь свое лицо и фигуру. Неужели... неужели





**слева** Отправив на тот свет несколько десятков бандитов, герой наконец собирает полный комплект одежды разбойника-с-большой-дороги и может проникнуть в логово врага. Радость от решения этой нехитрой загадки невозможно описать словами.
**справа** Боссы уровней, а точнее — ключевые злодеи в игре, вызывают у игрока настоящий трепет, переходящий со временем в нервный тик. Сначала кажется, что одолеть очередную махину нет абсолютно никакой возможности. На самом деле главное — подобрать правильную тактику.

я стал еще старше? Боже, что с лицом? Где тот мальчик с невинными глазами, что стоял здесь всего несколько часов назад? Вам не кажется, я заматерел, опростился? Или, наоборот, располнел, обабился? Посмотрите на эти шрамы, этот мрачный, невыразительный профиль — может быть, не стоило так налегать на strength и toughness? Может быть, хватит уже размахивать ятаганом направо и налево, пора остепениться, подумать о серьезных магических дисциплинах? Заняться воровством? Накопить, наконец, очки опыта на достойный lightning или fireball... перестать размениваться на мелочи, сконцентрироваться, добиться чего-то в этой жизни?

Словно извиняясь за невозможность повлиять на выбор героя в самом начале игры, авторы заставляют нас снова и снова выбирать его будущее на всем ее протяжении. Главный герой Fable начинает игру тринадцатилетним ребенком и заканчивает ее глубоким стариком. За двадцать пять мимолетных часов молодой человек на наших глазах проживет целую жизнь, в которой, будьте уверены, найдется место подвигу. В Fable нет классов, профессий, уровней. Здесь не нужно выбирать, кем становиться — плохим или хорошим. В Fable достаточно просто быть — об остальном позаботятся хитроумные механизмы, спрятанные за сказочным фасадом игры.

Местный Вертер находится в процессе непрерывной трансформации. Он взрослеет с каждым часом игры. Получает в сражениях боевые шрамы. Наши инвестиции в его физическую сферу сразу же становятся очевидны: ширятся плечи, увеличивается в объеме грудная клетка, отчаянно сопротивляясь, исчезает шея... Подбородок становится квадратным, кожа грубеет, в глазах медленно гаснет огонек. Мутация происходит настолько постепенно, что игрок может не отдавать себя отчета в том, что творит со своим героем. И лишь случайный гость или альтернативный персонаж из соседнего «профайла» откроет страшную правду.

Кажется, единственный способ сохранить здоровье, молодость и красоту — увлечься воровством или, на худой конец, стрельбой из лука. Подвижный, быстрый и стройный персонаж вряд ли сможет поднять над головой Master Greatmace, зато перестанет напоминать ходячий шкаф. Увлечение магическими дисциплинами в Fable довольно быстро приводит к катастрофическим эффектам: тотальному облысению и преждевременной старости. Если при очередном визите к цирюльнику новая прическа выглядит немного... редкой, а симпатичные крестьянки в ответ на ваши ухаживания испуганно шарахаются в сторону, самое время освежить в памяти приемы ближнего боя.

Или смириться, превратившись к сорока годам героической жизни в лысого как коленка старика.



## ПЛОХОЙ И ЕЩЕ ХУЖЕ

Впрочем, самые страшные трансформации с нашим героем происходят вдоль оси «хороший — плохой». Любое действие в Fable получает суровую нравственную оценку разработчиков. Рыгнули на прохожего? Нехорошо. Догнали и отрубили ему голову? Ай-ай-ай! Отказались платить штраф и перебили всю охрану в городе? Милости просим к зеркалу: кожа темнеет, на лбу проклюнулись недвусмысленные рожки, а глаза наливаются нехорошим красным пламенем. Черт! И это, поверьте, только начало страшной мутации. Люди на улицах больше не радуются вашему появлению. Они боятся, они разбегаются по закоулкам, умоляя не убивать их. Дети не носятся за вами толпой с восторженными криками. Девушки отказываются вас любить, по крайней мере бесплатно.

Что делать? Очевидно, получать удовольствие. Наслаждайтесь созданным образом: одевайтесь во все черное, страшное, с шипами. Купите себе какой-нибудь чудовищных размеров молот. Раскачайте Drain Life до неприличия и пейте жизни одним движением руки. Врывайтесь в дома, убивайте хозяев, расправляйтесь с охраной зажигательными файерболами. Будьте отвратительным, жестоким, мерзким. Пугайте горожан до смерти. Пусть вы не сможете заставить их полюбить себя,

зато вам вполне по силам научить их себя уважать. Ведь по другую сторону незамысловатой системы координат вас ждет сияние вдоль контуров тела, прическа в стиле «Гэндальф Белый», а в особых случаях — пошловатый, прямо скажем, нимб над головой. Бегать с такой бандурой над черепом, согласитесь, удовольствие сомнительное.

## МОДЕЛЬ ДЛЯ СБОРКИ

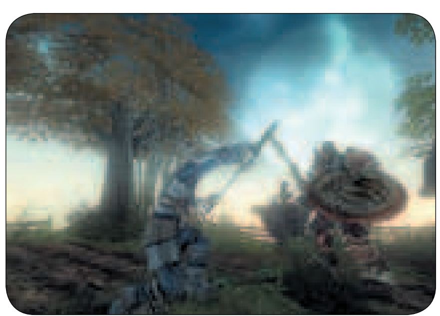
Намертво затянув узел сюжета («враги сожгли родную хату», «мальчик будет мстить»), Молиньё отправляет нас в Гильдию Героев, представляющую нечто среднее между Хогвартом Гарри П. и секретной базой комитета X-COM. Здесь нам предстоит провести остатки юности, сдать выпускной экзамен и получить Печать Гильдии — что-то вроде лицензии на право осуществлять героическую деятельность в сказочном мире Альбии (весьма прозрачная отсылка к Альбиону).

Слегка утомленный затянувшимся тьюториалом игрок пинком под зад, визжа от испуга и счастья, отправляется в свободный полет. Выпускники Гильдии наперегонки (конкуренция!) выполняют бытовые поручения жителей окрестных городков. Гигантские осы испортили пикник на реке? В кладовой завелись агрессивные карлики с тяжелыми молотами наперевес? Чип и Дейл спешат на помощь! Информация о новых задачах обновляется в центральной диспетчерской... простите, появляется на магической карте в Гильдии постоянно. Авторы, впрочем, не собираются притворяться, что полностью потеряли к нашей судьбе интерес и отпустили на все четыре стороны на просторы «огромного, живого мира». Участливый голос наставника за кадром («Герой, осторожно! Твои силы на исходе. У тебя найдется немного еды или магическое зелье?») не дает почувствовать себя в одиночестве. Карта компактного, изумительно детализированного мира показывает все ходы/выходы из зоны и не даст сбиться с пути.

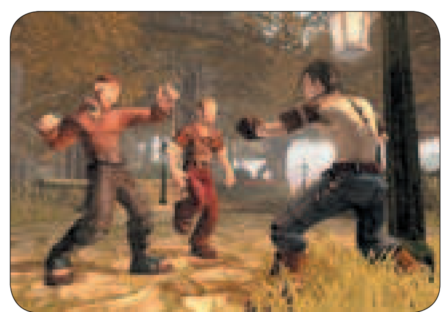
Механизм игры сложен из хорошо известных нам деталей. Собрано отменно — стыка не найти. «Золотые» квесты двигают нас по сюжетной линии. «Серебряные» позволяют набраться опыта и денег. При желании, можно на время забыть о коммерческих заказах и отправиться в путешествие по окрестным лесам — «зоны» вокруг кишат агрессивным зверьем и бандитами, и конца этой нечисти не видно. Fable — всего лишь игра, и она хорошо знает об этом. А игра должна быть интересной, разве нет? А в этом Молиньё всегда был мастер.

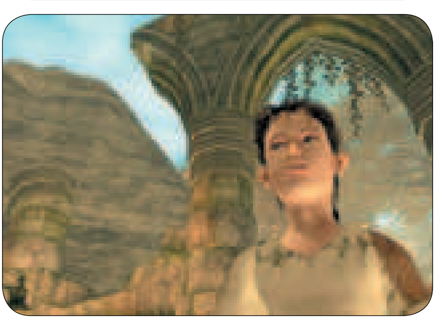
В классическую формулу «квест = опыт» Отец Наш с изумительной легкостью вводит новые переменные. Вы не совершили подвиг, если об этом никто не знает. Известность — один из важнейших параметров для юного героя. Да, вы можете расправиться с бандитами, получить взамен слова благодарности, очки опыта и немного денег, но без грамотного self branding шансы получить новые, интересные и хорошо оплачиваемые задания равны нулю. Вот и приходится герою, завидев на городской площади группу зевак, дрожащими руками рыться в котомке, извлекать из нее один трофей за другим, гоняться за невнимательными, пытаясь побить предыдущий рейтинг, — игра в игре, и таких забав в Fable вагон и совсем немаленькая тележка.

Вот, скажем, хвастовство: на площади перед Гильдией, отправляясь в очередной поход, можно взойти на украшенный кумачом подиум и начать бахвалиться: «Я выполню это задание без единой царапины!». Пожалуйста, получи солидную надбавку к гонорару. Но если обманешь — жди крупный штраф. Однажды я отправился сопровождать двух придурковатых коммерсантов в голом виде, обещав честному народу, что с головы клиентов не упадет ни одного волоса. Лес, через который нам пришлось идти, оказался местом настолько мрачным, что Fable на минуту даже перестал улыбаться, а присутствующие в комнате зрители сползли на пол. Кто мог знать, что путь будет таким длинным? Сначала мне пришлось надеть доспехи, потом одного из клиентов сожрал вервольф, затем у меня закончились запасы еды и зелий, короче — мы едва добрались живыми, а торговец, кажется, скопытился — дрожал и умолял «не бить его больше». Слабак...









**вверху слева** Сражения — душа Fable. Без них в игре совершено нечего было бы делать.
**вверху в центре** Магические эффекты в Fable выглядят чрезвычайно убедительно. Большая удача для глупых белых варваров из Европы.
**вверху справа** Внешность и характер героя куются в бесконечных потасовках. Любителям ближнего боя будет трудно прогрессировать в магических дисциплинах. Чтобы двигаться вперед, нужна практика.
**слева** Главный герой взрослеет на наших глазах. Каким он станет, зависит только от игрока.
**справа** Вполне вероятно, он станет положительным героем и будет в буквальном смысле светиться от собственной благости. Особенно отличившимся в борьбе со злом полагается нимб.



## STYLE IS EVERYTHING

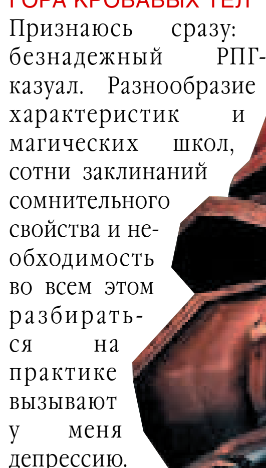
Итак, известность — это важно. Но известность может быть разной. Долгое время я не мог понять, почему при попытке войти в контакт с аборигенами они начинают хохотать надо мной, обзываются «chicken chaser» и говорят нечто вроде «Боже, какое ничтожество. Он так предсказуем». Согласитесь, это совсем не те слова, которые ждешь услышать от людей, вернувшись из долгого и полного опасностей приключения.

Оказалось, дело в стиле. Я был НЕСТИЛЬНЫМ героем. Я забыл приобрести дорогой титул в лавке титулов, так и оставшись «погонщиком цыплят». Совершенно не обращал внимания на то, как одеваюсь, не пользовался услугами визажиста. А это катастрофа, потому что любая вещь в Fable, будь то ботинки или меч, вносит определенный оттенок в ваш имидж. Боже мой, даже разные продукты и то меняют вас в ту или другую сторону (кстати, если много есть и мало двигаться — разжиреете).

Я никак не мог взять в толк, чем отличаются темный и светлый кожаные костюмы в лавке — цена одинаковая, защита тоже. Оказалось, что первый снижает привлекательность на 26 очков, делает вас страшнее на 10 и к тому же неслабо смещает баланс сил в сторону «зла», а второй, наоборот, предназначен для положительных героев, которые хотят стать еще лучше. Или... вы совершенно правы! Как следует поработав над стилем и не забывая поглощать чудовищные порции сыра тофу, даже очень рогатый злодей может производить на людей вполне положительное впечатление.

Самое трудное время для начинающего злодея — первые годы карьеры, когда рога уже торчат вовсю, а послужной список подвигов еще недостаточно обширен, чтобы вызывать у обитателей Альбии трепет. Торговцы показывают на вас пальцем, мужчины в глаза обзывают нелепым юнцом, женщины... Однажды я извел целое состояние, ухаживая за одной из старшекурсниц Гильдии Героев. Недавний выпускник, тощий, лысый, с нелепой бороденкой, весь в шрамах после недавнего похода через Darkwood, я вызывал у нее только смех. Побродив по окрестным бутикам, избавившись от бороды и подобрав удачную прическу, мой герой... превратился наконец в привлекательного злодея. Это было потрясающе: стоило ему войти в дверь, все женщины в комнате сразу же влюблялись — над их головами росли и наливались красным сердца. Но разве стоит суета с женитьбой, непредвиденные траты на покупку дома и тщательно цензурированный супружеский долг хорошей битвы в темном подземелье? Разумеется, нет.

## ГОРА КРОВАВЫХ ТЕЛ

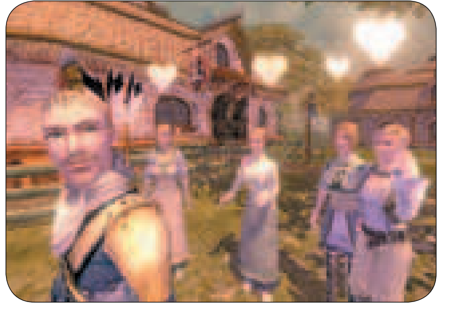


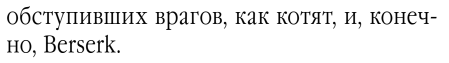


Признаюсь сразу: я безнадежный РПГ-казуал. Разнообразие характеристик и магических школ, сотни заклинаний сомнительного свойства и необходимость во всем этом разбираться на практике вызывают у меня депрессию. В этом смысле ролевое и магическое мироустройство action/RPG Fable мне идеально подходит — из простых кубиков можно сложить самые причудливые формы, экспериментировать с которыми не надоедает ни сначала, ни потом. Накопленный в боях опыт можно в любой момент конвертировать в Гильдии, инвестировав средства в здоровье или силу, повысив уровень меткости или скорости, а может, добавить единичку к уровню одного из шестнадцати заклинаний (да, их так мало!)? Первые уровни стоят дешево, и вы способны без труда купить себе всего понемногу: здоровья, силы, меткости, три-четыре заклинания, увеличить внутренние резервуары магической энергии и так далее. Со временем у вас вырабатывается собственный стиль игры. Скажем, вас заводит вид голого по пояс, тяжело татуированного героя, вооруженного палицей размером в три его роста. Или ваш порученец решает больше никогда в жизни не дотрагиваться руками до врагов, поражая их магическим образом на расстоянии. Пожалуйста — сосредоточьтесь на развитии нужных параметров, и результат не замедлит себя ждать.

Между тем Fable не принуждает своих обитателей проваливаться в ямы классических архетипов «воин, маг, вор». Будите фантазию! Думайте, как сочетать умения из разных сфер, создавайте свои классы. Даже самый раскачанный воин сможет выучить одно-два заклинания на хорошем уровне. Один из моих бойцовых персонажей, крепкий парень, что уж скрывать, засел за учебники и овладел приличными Slow Time (замедляет время, но не вас в нем) и MultiStrike (вместо одного удара герой успевает нанести несколько). В сумме два магических эффекта превращают вас в мясоперерабатывающий комбинат областного масштаба — к сожалению, на время. Любому воину понравятся Assassin Rush, с помощью которого можно в мгновение ока оказаться за спиной у противника, Force Push, разбрасывающий





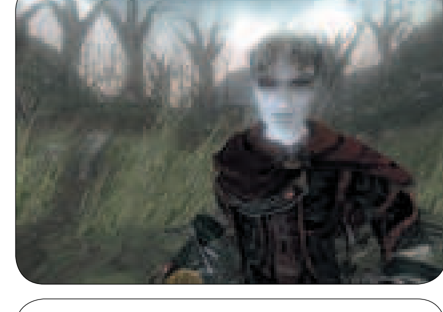


обступивших врагов, как котят, и, конечно, Berserk.

Возможности самовыражения для мага в Fable несравнимо выше. Удивительно, но именно маг — хрупкий, медлительный — чувствует себя в Альбии наиболее комфортно. Конечно, если его хозяин дружит с хитроумным геймпадом Xbox и заранее настроил себе комбинации заклинаний. И когда все готово... надо идти в бой. Потому что сражения — это душа Fable.

Для неподготовленного, непривыкшего к телевизионному безумию в масштабах гостиной происходящее на экране может показаться рекламным роликом. Невозможно, чтобы этот смешно одетый персонаж с катаной в руках успевал совершать СТОЛЬКО движений в секунду, полыхал волшебным светом, рубил головы, пил красные и синие жидкости, переключал магические палитры и при этом успевал уворачиваться от ударов — повинуясь приказам так хорошо знакомого тебе человека из плоти и крови, который сидит на диване с высунутым языком и вращает безумными глазами.

Дизайнеры игры воспитывают в нас высокую культуру поединка. Каждые несколько секунд чистого спарринга увеличивают «множитель опыта» на единичку. Если вы тактичны в правильном смысле этого слова, блокируете, уворачиваетесь и не лезете в пекло — вы получите за ту же дюжину бандитов в два, три, семь раз больше опыта! Есть к чему стремиться? Без сомнения.

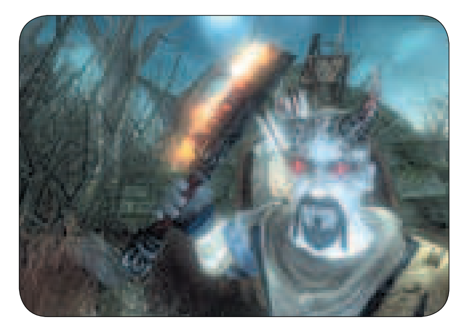


**вверху слева** Не совсем понимаю, что происходит в этом кадре, но два огненных следа — результат действия заклинания Assassin Rush, которое в мгновение ока перемещает воина в тыл противника.
**вверху в центре** А может быть, он встанет на тропу зла, начнет экспериментировать с магией и станет таким? Облысение и плохая кожа — это только начало.
**вверху справа** Грехопадение не может продолжаться бесконечно. Обитатели дна могут выглядеть хотя бы так. Рой мух над головой и ни одного живого человека в радиусе тридцати метров — боятся.
**слева** ...Или забыть на время о мести за убитых родственников и просто пожить в свое удовольствие? Молодой, привлекательный и стильный герой в деревне? Селянки влюбляются с первого взгляда.
**справа** В погоне за оригинальными татуировками и новыми моделями причесок герою приходится обойти полсвета. Зато потом все знают — этот парень бывал в краях, где с лицом делают такое. Элемент стиля, понимаете?

## ИЩИТЕ ЖЕНЩИН

Ролевые игры — это фабрики по производству грез. Иногда мощность их турбин падает, и тогда игрок вдруг обнаруживает себя посреди мертвого трехмерного уровня с NPC-куклами вокруг. Подойди к кукле, потяни за нитку скрипта, получи несколько экранов с текстом, сделай выбор — следующий! Я знаю, в больших РПГ невозможно озвучить все диалоги, а без скриптов игра превратится в гигантский зоопарк, населенный лоботомированными клоунами в сказочных одеждах. Fable не исключение, и все же разработчики честно пытались смягчить удар. Они заимствовали из онлайновых РПГ «socials» и научили своих NPC общаться с главным героем не только на профессиональные темы.

Неожиданно мы получили игру, в которой улыбнуться девушке или, простите, пустить ветры так же легко, как ударить мечом и выпить средство для восстановления маны. Социальный симулятор вроде The Sims? Почему бы и нет. Возможность общаться с NPC на уровне жестов и менять общественное мнение своими действиями добавляет в игру новое измерение — пустячок, а приятно. Толпа ворчит за вашей





спиной? Обернитесь и поднимите руку в приветствии — вы услышите, как потеплеют голоса. Или скорчите ужасную рожу — и дети с визгом разбегутся по домам, а взрослые прикусят языки. Пожалуй, впервые за всю историю компьютерных РПГ мы можем отыгрывать своего персонажа, не вызывая беспокойства у психиатров.

Конечно, не обошлось без женщин. Тинейджеры счастливы: девчонки на улице в восторге от героев, достаточно улыбнуться и подарить цветок — и они уже бормочут что-то о любви и женитьбе. Fable ведет пристальный счет любовным победам и поражениям. Сколько женщин

в этом мире украдкой вздыхают по вам ночами? Статистика даст точный ответ. Жены ждут в купленных домах, радуются каждому возвращению и дарят ценные подарки — чтобы не забывал. Уйдите надолго — будут слезы, истерики и нехорошая молва. Разработчики не приветствуют женоубийство, это один из самых страшных грехов в игре, однако что мешает вам прогуляться вдвоем в Darkwood (есть же команда «follow») — и... дорогая, я уже спешу к тебе на помощь!.. Ах... Любовь всей жизни съедена великаном.

## ЖИТЬ НАДО ДОМА

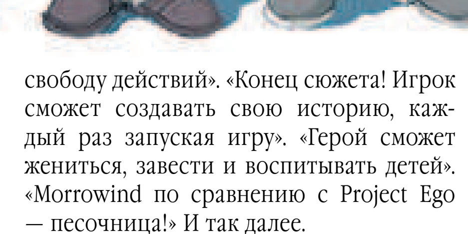
Вот такая она, Fable. По мне — лучшего и желать нельзя, но требовательные владельцы Xbox недовольны. Они оценивают ее на твердую «четверку», пропуская вперед хорошо знакомые нам Morrowind и Star Wars: KOTOR. Почему? Чтобы понять их, нужно знать историю вопроса.

Питер Молиньё был ангажирован Microsoft задолго до появления новой игровой приставки на прилавках магазинов. Fable должна была стать для Xbox тем, чем Final Fantasy является для PS2: игрой, ради которой, забыв обо всем, покупается приставка. Эпических масштабов РПГ: без границ, без штампов в паспорте. Новое слово, революция в геймплее, не могущий предать боец под знаменами Xbox. Кому еще можно было бы поручить такую задачу?

Молиньё принял вызов. Он подключил к работе своих ближайших товарищей, с которыми трудился над Dungeon Keeper еще в Bullfrog (читайте интервью с разработчиком из Big Blue Box в следующем материале). Он произнес слова, за которые много позже станет извиняться перед поклонниками: «Это будет самая выдающаяся РПГ всех времен и народов». Он придумал Project Ego — игру про маленького мальчика, который мечтает быть Героем. Мальчика, который становится взрослым на наших глазах. Он разобрал жанр и собрал его заново — как ему было удобнее, потому что иначе делать игры он не умеет. Он расписал в деталях, как все будет: «Each person you aid, Each flower you crush, Each creature you slay, Will change this world forever. Who will you be?»

О размерах бюджета можно только догадываться. Армии маркетологов из Microsoft Games и жадная до сенсаций пресса фиксировали каждое громкое обещание разработчиков. «Вы слышали, в Project Ego герой будет иметь полную свободу действий». «Конец сюжета! Игрок сможет создавать свою историю, каждый раз запуская игру». «Герой сможет жениться, завести и воспитывать детей». «Morrowind по сравнению с Project Ego — песочница!» И так далее.

> Вот такая она, Fable. По мне — лучшего и желать нельзя, но требовательные владельцы Xbox недовольны.



Провалив несколько дедлайнов и сменив три названия, Fable оказалась... замечательной, но линейной, короткой и, что самое обидное, пожалуй, не самой лучшей игрой всех времен и народов.

Поклонники РПГ, которые ожидали от Fable свободы Morrowind или масштабов Final Fantasy, остались разочарованы. Они рассчитывали получить место для жизни, а им продали роскошную безделицу, игру гениальную и легкую как пушинка. Fable проходится за двадцать пять часов на полных парах и требует в два-три раза больше времени, если вы поставите себе целью отыскать все easter eggs, выполнить все необязательные квесты и найти все, даже самые тщательно скрываемые шмотки. Сюжет оказался линейным: независимо от того, какую из сторон Силы принимает игрок, миссии отличаются только в деталях. Кроме того, закаленным в виртуальных боях владельцам Xbox не хватило режимов сложности, а боссы уровней показались им слишком слабыми.

Обманутые ожидания — едва ли не мотив для убийства. Fable — поднятый из воды и очищенный от ракушек Project Ego, который превратили в музей нереализованных возможностей. Путешествуя по игре с интервью Молиньё трехлетней давности, как с путеводителем, то тут, то там слышишь профессиональную скороговорку экскурсовода: «Здесь авторы планировали...», «предполагалось, но решено было отказаться...», «вы видите здесь останки...».

Чтобы избавить себя от подобного наваждения, нужно забыть обо всем, что мы знали о Project Ego, и начать с чистого листа. Да, Fable проходится за несколько дней. Но это лучшие, черт возьми, несколько дней, которые я провел на диване, уставившись в телевизор! Молиньё и Big Blue Box (www.bigbluebox.com) сделали игру, которая не пытается, как Morrowind, выдать себя за суррогат реальности. Fable — красный карлик концентрированного геймплея, произведение дизайнерского искусства и копилка идей для разработчиков РПГ следующего поколения. Приходите, наслаждайтесь безупречными, изысканными линиями дизайна — и уходите, не оставляя следов. Живите дома. Прочь из храма с раскладушками и гигиеническими принадлежностями. Кыш, кыш!



## РОМА ВОРОНЕЖСКИЙ
## СЛОВА, ВЫСТРОЕННЫЕ ОСОБЫМ ОБРАЗОМ

### ИСТОЛЕТОВ

Леша:
Меня завут Леша
И я увлекаюсь стихами.
Обещаю, я буду хорошим.
Отпусти меня к папе и маме.

Пистолетов:
Я — прокурор. Прокурор Пистолетов.
Я ненавижу детей и поэтов.
Я ненавижу поэтов-детей.
Я — Пистолетов, ужасный злодей.

Хор:
Он бегает по Яндексу и топит в нем поэтов!
Гадкий, нехороший, противный Пистолетов!

### АК ХОРОШО

Как хорошо позвать себя на ужин. И обмануть.
На ужин не прийти. Сказать, что
там темно и холодно снаружи... или пойти,
но вдруг свернуть на полпути.
И заглянуть в кабак, и там напиться.
И приползти в квартиру на бровях.
И на диван с бутылкой пива повалиться,
заснув в рубашке, брюках и носках.
А утром с отвращением очнуться.
Весь день не разговаривать с собой,
от взглядов жалобных сурово отвернуться.
И гордо пылесосить за стеной.
Пожать плечами и пойти побриться,
стараясь мрачных мыслей избегать.
А после взять, да на себе жениться,
и весь медовый месяц свой проспать.

### РАКТОРИСТЫ

Трактористы занимались тракторизмом
в предрассветных лучах луны советской,
обсуждая, сколько центнеров сегодня
соберут они с гектара земляники.

Мотыльки в горячих абажурах
спать ложились перед трудным днем колхоза,
а коровы в ожидании пастушки
разминали челюсти под одеялом.

Над зеленым пламенем лужаек
грозно прыгали колхозные лягушки,
предвещая урожаи земляничных
больше, чем в тринадцатом году.

Трактористы добивали папиросы
и бросали бездыханные окурки
на разрытую рожком пастушки землю,
и в поля работать уходили.

### РО ЛОШАДКУ

Я поэмку про лошадку весь сгорая от любвы дул на чай
с печеньем сладким написал поев халвы.
Запечатал в два конвертца, ящик, тюк и бандероль,
и отправил даме сертца как бубновый как король.
И сижу. Покрытый мроком. Сдав печенье в корм сорокам.
На сиденьи на жестоком. В третий раз ввожу пароль
и смотрю во тьме далеком через небо скок-поскоком
через провод полный током как несется бандероль.

### АВ.

Жужжал модем.

Блистали тучи.

И нагнеталась обстановка.

Шагами злобной тамагучи она вошла.

В руках винтовка.

Скрипел оптический прицел. Чернел дроздом ее глушитель.

И коллектив белел, как мел, и зав. испуганно сопел и говорил:

— Что вы хотите?

Но ничего им не сказав, ни звука, слова, афоризма, без объяснений,
как удав, как медсестра с огромной клизмой,
она нажала на курок —

и будто в п л а в л е н ы й  с ы р о к

вонзились пули в зав. отдела.

И, как торшер, погасло тело.

Вот так, друзья, погиб начальник. А мог бы жить себе и жить.
А мог бы долгими ночами кефир на кухне кипятить. Он
мог бы каркать на рассвете, когда французы в бубны бьют
Он мог писать бы письма Пете, но вместо этого несут
его безжизненным торшером через болота и леса к могилке,
вырытой за сквером, где сыр растет, и колбаса
весною расцветает бурно, где у скамейки плачет урна бычков
смолою драгоценной, похожая на длинный рупор, где
с тополей слетает пена, а всякий автор входит в ступор.

**САЙМОН КАРТЕР**
BIG BLUE BOX



БЕСЕДУ ВЕЛ **ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ**

# Великие сказочники

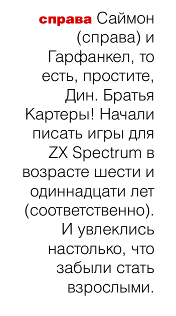
*Быть сателлитом Lionhead и вращаться по эллиптической орбите вокруг маленького человека со смешной французской фамилией — это легко или сложно? Что бы ни говорили злопыхатели, разработчики из Big Blue Box успели сделать для Fable гораздо больше, чем не успели.*

Дорогая редакция с упрямством асфальтоукладчика рушит один стереотип за другим: мы берем эксклюзивное интервью у создателей «самой выдающейся РПГ в мире» через два месяца после мировой премьеры — и узнаем бездну интересного!

## МИСТЕР И МИСТЕР КАРТЕР

**.EXE:** Саймон, пожалуйста, расскажите нам чуть больше о Big Blue Box. Мы знаем, что ваша студия — первый сателлит Lionhead, а Fable — ваш первый проект. Но мы знаем также, что игры такого уровня не поручают новичкам, даже если их курирует сам Молиньё. Пожалуйста, выйдите из тени маэстро.

**Саймон Картер (Simon Carter):** Мы основали Big Blue Box шесть с половиной лет назад вместе с братом Дином (Dene Carter) и работали некоторое время над проектом, предельно далеким от Fable. Вы правы, мы не новички. Мы с Дином увлекались компьютерными играми, кажется, с самого рождения. Мне было шесть, а Дину одиннадцать, когда родители купили нам первый компьютер — это был фантастический ZX Spectrum. Брат с головой ушел в программирование и вместе с друзьями сделал несколько «домашних» игр, среди которых были такие шедевры, как Rockman, Druid, Druid 2 и, конечно, Cloud Kingdoms. (Чистая правда: 1990 год, Дин Картер, Brainware. Игра значится «в пропавших без вести», информацию о ней можно найти на сайте www.the-underdogs.org/game.php?id=2022. — *Прим. ред.*)
Я устроился в Bullfrog в 1994 году и успел поработать над Magic Carpet, Hi Octane и Dungeon Keeper; Дин присоединился к нам позже — Dungeon Keeper стал нашим совместным проектом под руководством Питера. Движком «Хранителя подземелья» занимался Мартин Белл (Martin Bell), позже он перешел в Big Blue Box. Некоторое время назад мы стали собственностью Lionhead Studios.





**справа** Саймон (справа) и Гарфанкел, то есть, простите, Дин. Братья Картеры! Начали писать игры для ZX Spectrum в возрасте шести и одиннадцати лет (соответственно). И увлеклись настолько, что забыли стать взрослыми.

**.EXE:** Нас не оставляет ощущение, что ваш Fable только играет в РПГ. Молиньё в своем творчестве никогда не ориентировался на жанры, он разбирал то, что есть, и создавал нечто свое — за пределами жанровых определений. Fable — ИГРА, в полном смысле этого слова. Игра, в которую интересно играть. Fable порой пародирует жанр, беззаботно использует чужие штампы... Возможно, что серьезным, хардкорным поклонникам ролевых игр (скажем, Morrowind) Fable может не понравиться...

**Саймон Картер:** Да, да, отчасти вы правы! Начиная работать над Fable, мы всеми силами пытались не погрязнуть в РПГ-болоте — это наша четкая, осознанная позиция. Мы изучали компьютерные РПГ, мы брали в игру все, что вызывало у нас восхищение, мы боролись с недостатками и ограничениями ролевых игр, но при этом всегда смотрели по сторонам, на другие жанры, которые будили в нас чувства: файтинги, слэшеры, адвенчуры и так далее.
Мы хотели сделать игру, которая даст игроку столько свободы, сколько он сможет проглотить, но при этом будет упакована в «коробку» (Xbox), доступную для казуала, не отпугнет сложной статистикой или огромными пустыми пространствами... и, пожалуй, самое главное — игру, которая не относится к себе слишком серьезно.

То, что получилось в итоге, нас более или менее устраивает, но абсолютно не вписывается ни в один из жанровых канонов. Многие хардкорные игроки, бесспорно, понимают, что мы не достигли заоблачных высот в их любимых жанрах, но мы уверены, что тот коктейль, который у нас получился в Fable, имеет право на существование и, более того, способен подарить людям новый, неизведанный ранее опыт...

## ПРОСЬБА НЕ САМОВЫРАЖАТЬСЯ!

**.EXE:** Можем мы для начала вернуться на три или четыре года назад, во времена, когда проект Fable существовал только в головах и совсем немного на бумаге? Какую цель вы себе ставили? Неужели она действительно формулировалась как «сделать величайшую РПГ в истории человечества»? Сейчас, когда проект завершен, а ваш успех очевиден, нам отчаянно хотелось бы услышать несколько подробностей о тупиковых и, возможно, курьезных ветвях развития дизайнерской мысли.

**Саймон Картер:** Пожалуй, это самый сложный вопрос, который мне когда-либо задавали...

Многие элементы дизайна Fable существовали с самого начала, с первого дня; например, идея о том, что главный герой растет и меняет внешность в зависимости от ваших (с ним) поступков, эта «фишка» очень красиво вписывалась в метафору «мальчик/мужчина», поэтому мы без раздумий включили ее в сюжет. Точно так же мы с самого начала, без всякого сожаления, расстались с классами персонажей. Fable — игра для тех, кто предпочитает быть собой и самовыражаться через игру, это игра о том, кем хотите быть ЛИЧНО ВЫ, а вовсе не об использовании заготовленных шаблонов.

Разумеется, от многих идей приходилось отказываться. В первые, счастливые годы работы над проектом мы экспериментировали с гигантским миром, находящимся в вечном движении, миром, в котором вы можете в буквальном смысле пойти куда угодно. К сожалению, довольно быстро стало очевидно, что утомительная прогулка по пустым, мертвым ландшафтам — это невыносимо скучное занятие; что немедленно привело нас к совершенно новому пониманию проблемы: на самом деле свобода перемещений не так важна, правильнее говорить о «плотности взаимодействия» игрока с окружающим пространством. Мы поняли, что нам нужен компактный мир, полный интересных персонажей и дел, которыми можно заняться.

Тем же методом проб и ошибок мы осознали, почему в других «свободных» играх вроде GTA совсем нет детей (предполагалось, что в Fable главный герой сможет не только жениться и заниматься любовью в темной комнате, но и стать счастливым отцом. — *О.Х.*). На одном из ранних этапов разработки мы не предусмотрели кода, запрещающего убийство детей, скриншот просочился в Интернет: герой пронзает лежащего на земле маленького мальчика огромным мечом. Этот кадр произвел на всю команду настолько сильное впечатление, что мы немедленно решили сделать Fable-детей бессмертными.

## ИГРА В ОБЕД

**.EXE:** Fable постоянно заставляет нас выбирать между добром и злом, не давая душе заплыть жиром. В самом начале я пытался быть «плохим», мне было интересно проследить внешнюю трансформацию героя. Но вот эта сцена под деревом, когда я ударил маленького мальчика, просившего у меня защиты от хулигана, и тот скорчился, закрываясь руками от ударов, и ТАК посмотрел на меня: «Что вам всем от меня нужно!»... Возможно, я сентиментален, но, клянусь, впервые за всю историю общения с компьютерными и видеоиграми я почувствовал, как слезы наворачиваются на глаза. Мне было ужасно трудно обижать, оскорблять и убивать этих добрых, милых людей. Разве не жестоко с вашей стороны ставить нас перед таким выбором?

**Саймон Картер:** Поверьте, мы вовсе не собирались обращаться с игроками таким образом. Но компьютерные игры достигли определенного уровня (и это действительно очень интересное время), на котором графический реализм заставляет всерьез задуматься о моральной стороне происходящего на экране. Пятнадцать лет назад, если ваш виртуальный герой заходил в комнату и начинал убивать людей, двухмерные спрайты на черном экране настолько отличались от реальности, что никого особенно не беспокоило, чем вы заняты и почему вы это делаете, — основные события разворачивались у вас в голове. Сегодня все то же самое происходит в великолепном 3D: цветы зла, смерть, разрушение выглядят реалистичнее, чем когда-либо раньше. Учитывая все возрастающую свободу действий, которую игры способны предоставить, вы как разработчик получаете возможность создавать весьма неоднозначные с моральной точки зрения продукты.

На мой взгляд, игры, которые позволяют творить зло, должны быть способны дать вам сдачи — нанести игроку ответный эмоциональный удар. В противном случае последствия могут быть более чем серьезными. Лично я ничего не имею против людей, которые выбирают в Fable «темную» сторону Силы и совершают

жестокие, дурные поступки, — до тех пор, пока они не начинают воспринимать это слишком серьезно. В конце концов, это всего лишь игра.

**.EXE:** Я совершенно восхищен этой стороной Fable: возможностью с такой легкостью, мимоходом, одним движением кнопки «отыгрывать» своего персонажа: шутить, дарить женщинам цветы, пугать стариков и так далее. Будет ли эта система эволюционировать в ваших будущих играх?
**Саймон Картер:** Если быть честным, для нас с самого начала было очевидно, что наиболее привлекательный аспект «настоящей», с кубиками, настольной РПГ — это элемент собственно «ролевой игры», то есть возможность «играть» своего героя. Мы с братом бывалые «настольщики», и ограничения компьютерных РПГ в области социального взаимодействия для нас особенно очевидны.
Во многих, очень многих областях компьютерные игры все еще находятся в глубоком детстве; если бы мы занимались кино, то до сих пор снимали бы на черно-белую пленку и без звука. Наша способность вовлекать игроков в происходящее на эмоциональном уровне до смешного мала по целому ряду причин, а именно из-за неумения создать по-настоящему вовлекающий нарратив, недостоверности эмоционального отклика AI-персонажей, неумения AI динамически реагировать на поведение игрока.



**слева** Big Blue Box за обедом в столовой пятнадцатого троллейбусного парка города Гилдфорд, Великобритания. Чтобы показать имена всех, кто приложил руку к Fable, требуется пятнадцать минут экранного времени. В кадр поместились лишь несколько самых близких соратников.

Любимый пример Дина по этому поводу — игра, целиком и полностью посвященная праздничному обеду в гостях. Согласитесь, мы часто смущаемся, приходя на вечеринку, полную малознакомых или важных для нас людей. Или возьмем воскресный обед в семье своей девушки — это целое эмоциональное побоище! Мы играем, с нами играют, без остановки, миллион маленьких трагедий в секунду: взгляды, улыбки, реплики, реакция, отыгрыш, прикосновения... Время такой игры еще не пришло. Но когда-нибудь, не скоро, этот момент наступит, и компьютерные игры изменятся навсегда.

## МОЛЧИ, СОЙДЕШЬ

**.EXE:** Поначалу ваш герой не произносит ни слова. Этакий Гордон Фримен из Half-Life. Потом он вдруг открывает рот... и, честно сказать, я чувствую укол разочарования...
**Саймон Картер:** Не совсем понимаю, о чем вы — наш главный герой никогда не разговаривает (а вот и нет! В одной из квестовых сцен ему задают вопрос и он отвечает — глухим, невыразительным голосом, совершенно не таким, каким я его представлял! — *О.Х.*). Мы намеренно не даем ему открывать рта, чтобы не нарушать ощущения, что это «ваш» герой, что он — ваш представитель на земле Fable.
**.EXE:** Повлиял ли на вас и дизайн игры ее Xbox-эксклюзивный статус? Вы были раздавлены ответственностью? Готовились делать игру для аудитории тинейджеров, у которых нет РПГ-опыта? Провели 400 часов за прохождением Final Fantasy?
**Саймон Картер:** Тот факт, что Fable создавалась для консоли, чрезвычайно удачно совпал с нашими дизайнерскими задумками. Нашей ключевой задачей было открыть жанр ролевых игр широкой аудитории, продемонстрировать свободу и разнообразие РПГ пользователям, ранее с такими развлечениями не знакомым, и Xbox оказался замечательной платформой для реализации этих планов — он заставлял нас постоянно примерять на себя шкуру казуала, и это было очень полезно.

**.EXE:** Я до сих пор улыбаюсь, вспоминая об одном из своих многочисленных открытий в Fable: оказывается, каждый элемент одежды или имиджа влияют на «стиль» игрока. Ах, как вы правы — ведь для популярности героя важны не подвиги, а то, сколько людей о них слышали. «Если этого не показали по CNN, этого не случилось». Стильный герой — успешный герой. И все же вы отказались от идеи прямой конкуренции между героями. Почему? Какой могла быть эта часть игры?
**Саймон Картер:** Мы не отказались от этой идеи совсем, просто связали ее с сюжетной линией более плотно, чем планировали сначала. Разумеется, нам хотелось бы дать главному герою возможность конкурировать со своими коллегами в поиске и выполнении квестов, но, к сожалению, мы просто не успели реализовать эту задумку до дедлайна. Впрочем, как и многое другое...

**.EXE:** В «обычных» РПГ воин — самая простая специальность, всем новичкам рекомендуют начинать с него и только потом пробовать играть магом — это более сложно, но и более разнообразно. Многие игроки отмечают, что в Fable

все наоборот: маг едва ли получит две царапины за всю игру, а воину придется ох как туго. Вы намеренно поменяли все местами или так получилось случайно?
**Саймон Картер:** Забавно, что вы спрашиваете об этом, потому что разные люди рассказывают нам разные вещи. Мы получали совершенно противоречивые сведения от игроков во время бета-тестирования. Одни говорили, что магами играть слишком легко, другие были уверены, что нет ничего лучше хорошего лука и выстрела с дальней дистанции. Лично я предпочитаю комбинацию меча и магии (я тоже! — *О.Х.*). Между тем разгадка проста: идеальной комбинации не существует. Мы специально выстроили геймплей так, чтобы игроку приходилось комбинировать различные стратегии: лук или арбалет, ближний бой, магия — приемы надо менять в зависимости от ситуации. Судя по реакции игроков, мы достигли успеха.

### КУШАТЬ ПРОДАНО!

**.EXE:** На определенном этапе вы отказались от многопользовательского режима, и это большое горе для всех нас. Расскажите, пожалуйста, каким он должен был быть. Думали ли вы над вариантом игры вдвоем на одном экране? Это весело, а боевая система в Fable превосходна.
**Саймон Картер:** Болезненный вопрос... Дело в том, что работы над многопользовательскими режимами шли полным ходом. Но нам пришлось бросить все из-за нехватки времени. Однако мы до сих пор носимся с массой идей насчет многопользовательского Fable...

**.EXE:** Говорят, для того чтобы показать на экране Credits имена всех, кто приложил руку к проекту, требуется 15 минут. Как много людей принимали участие в вашем грандиозном шоу?
**Саймон Картер:** Сейчас уже сложно вспомнить, сколько на самом деле их было за все эти годы, но когда мы собрали все имена в одном месте и запустили Credits, процесс действительно занял пятнадцать минут! Мы решили эту проблему очень просто, заставив строчки ползти по экрану быстрее. Имейте ввиду, что если бы мы поместили в титры меню всех фастфудов, из которых заказывали еду во время бесконечных «кранчей», игрокам пришлось бы ждать несколько дней!

**.EXE:** Что дальше? Готовы ли вы продолжать работать в этом жанре? Говорят, это долго, сложно, слишком дорого и не всегда оправдывает затраты.
**Саймон Картер:** Делать ролевые игры очень сложно, чертовски дорого и крайне рискованно. Но это самый гибкий жанр на свете, и он позволяет нам экспериментировать с ощущениями игрока в такой степени, как ни один другой.

**.EXE:** Это значит, что... Ходят слухи о том, что в 2005 году ПК-игроки получат «Fable 1.5» — исправленную и дополненную версию Fable. Даже если ничего такого не будет, расскажите нам, что в этой несуществующей, гипотетической игре может быть исправлено и дополнено?
**Саймон Картер:** Боюсь, я не вправе обсуждать эту тему...

**.EXE:** И все же...
**Саймон Картер:** Без комментариев.

**.EXE:** Ура! Спасибо! Ждем с нетерпением!
**Саймон Картер:** Без комментариев...



внимание, конкурс!

## игры, которых нет

**ПРИДУМАЙ ИГРУ, СОТВОРИ СКРИНШОТ И ЗАРАБОТАЙ $500 НА КАРМАННЫЕ РАСХОДЫ!**

**Как стать легендой. Методическое пособие**
**1.** Придумайте компьютерную игру, которой не существует в природе.
**2.** Используя любые подручные средства («Фотошоп», холст-масло, 3D Studio Max, химический карандаш, пластилин и т.п.), «нарисуйте» скриншот из этой игры.
**3.** Кратко опишите свою игру.
**4.** Пришлите получившееся и текст на адрес **screenshot@game-exe.ru** с пометкой «Игры, которых нет».
**5.** У вас есть три попытки. Это может быть серия из ТРЕХ скриншотов, раскрывающих происходящее в одной игре, или три отдельные картинки из совершенно разных НЕСУЩЕСТВУЮЩИХ игр.

**Карликовый FAQ**
**➜ Моя не понимает, шо такое «несуществующий (поддельный, имитация) скриншот»!**
И это после всего, что случилось между нами? Загляните на страницу www.tmpspace.com/fakescreen/screenshots.php. Только имейте в виду, что, во-первых, не все из этих картинок являются хорошим примером для подражания. Во-вторых, копировать чужие идеи — не лучший способ победить в конкурсе.

Если все предельно упростить, «несуществующий скриншот» можно сделать тремя (не самыми эффективными и правильными — понимаете, нет?) способами:
1. Взять кадр из существующей игры и модифицировать его.
2. Взять фотографию и наложить на нее игровой интерфейс.
3. Взять картину и...
А можно просто придумать и сотворить несуществующую игру (хотя бы в одном скриншоте) своими силами, только своими. И этот вариант нравится нам больше всего.
**➜ То есть я могу просто взять эффектный кадр из Counter-Strike, прилепить туда вырезанную фотографию младшего брата и забрать главный приз?**
Возможно, но маловероятно. Жюри будет отдавать предпочтение оригинальным работам, в которых все-все — от начала до конца — будет придумано и сконструировано участником самостоятельно.
**➜ А можно я просто пришлю вам дизайн-документ моей гениальной стратегии от первого лица про гигантских нанороботов-зомби на пятистах страницах?**
Нет! Чувак, это конкурс «несуществующих скриншотов», поэтому тебе придется прислать картинку, а текст надо сократить до одной странички, иначе никто его читать не станет.

**➜ Мой поддельный скриншот говорит сам за себя. Можно я не буду описывать свою игру?**
Краткое описание — это возможность выразить себя для тех, кто владеет словом лучше, чем 3DS Max. В любом случае, напишите о своей игре хотя бы несколько абзацев, мы уверены — это совсем не сложно.
**➜ Я рисую как курица лапой, можно я не буду участвовать в конкурсе?**
Нельзя! Главное — идея. Трэш для нас — важнейшее из искусств. Удивите нас. Заставьте нас восхищаться вашим остроумием. Заставьте нас хохотать. Заставьте нас плакать. Поверьте, это просто — все мы ужасно нервные люди.
**➜ Я профессиональный графический дизайнер, работаю в крупной игровой студии. Могу я участвовать на условиях анонимности?**
Будем только рады. Работает программа защиты свидетелей. Гибкая система скидок.

**Маститое международное жюри**
Председатель жюри: **Броди Кондон** (Brody Condon, USA).
Члены жюри: **Олег Дмитриев** (дизайнер, ИД «Компьютерра»), **Александр Мишулин** (креативный директор, «Нивал»), **Алексей Серков** (арт-директор, «Нивал»), **Олег Хажинский** (Game.EXE), **Игорь Исупов** (Game.EXE).

**Срок проведения**
Работы принимаются до **31 декабря 2004 года** включительно.

**Требования к присылаемым материалам**
Работы в количестве до трех картинок с описанием принимаются в виде графических файлов в формате JPG со стопроцентным качеством. Настоятельно рекомендуемое разрешение — от 1024x768 и выше. Советуем сохранить «исходники» для выставки в музее им. Пушкина.

**Призовой фонд**
Первая премия — **$500**
Вторая премия — **$300**
Третья премия — **$200**

**Горячая линия**
Остались вопросы?
Не стесняйтесь, пишите по адресу **screenshot@game-exe.ru** с пометкой «Игры, которых нет».




жанр **Заказной шутер**
платформа **Microsoft Xbox**
руководитель проекта **Джейсон Джонс (Jason Jones)**
ведущие дизайнеры **Поль Бертон (Paul Bertone), Джейми Гризмер (Jaime Griesemer)**
ведущий программист **Чарли Гу (Charlie Gough)** | ведущий сценарист **Джозеф Статен (Joseph Staten)**
арт-директор **Маркус Лито (Marcus Lehto)** | композитор **Марти О'Доннел (Marty O'Donnel)**
разработка **Bungie**
издание **Microsoft Games**
дата релиза **Ноябрь 2004 г.**




**HALO 2**

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

# Удержание в недоносе

*Очередь из трех сотен возбужденных молодых мужчин змеится по ночным улицам одного их крупных американских городов. Телевидение уже здесь. До открытия заветных дверей осталось четыре часа, но эти люди готовы взять магазин штурмом. Сегодня 9 ноября 2004 года, день, в который «мир изменится навсегда». Так говорили по телевизору, этими словами открывались самые дорогие развороты глянцевых журналов, об этом весь последний год только и слышно в Интернете.*

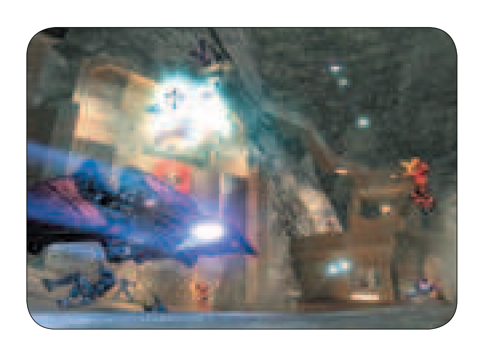
Halo 2. Появление ни одной другой игры в мире не обставлялось с такой помпой. Halo — волшебная палочка-выручалочка Microsoft (www.microsoft.com/games), самая продаваемая Xbox-игра, родилась в один день с новой игровой приставкой и разошлась по свету общим тиражом 4 млн. копий.

Halo 2 — продолжение поп-шутера от Bungie (www.bungie.com), курицы, которая отныне должна производить только золотые яйца. Сотрудники Bungie стали небожителями, достать их невозможно. Wired занимает целую полосу фотографиями серьезных молодых людей с эспаньолками и в очках в роговой оправе. Разработчики Halo 2! Один создавал уровни, другой придумывал оружие, третий, бывший солист группы Digital Benders, отвечает за музыку и звук. В прежних номерах подобной чести были удостоены ставший нобелевским лауреатом ученый-микробиолог и, например, Стив Джобс.

Уже девятого ноября (с учетом предварительных заказов) Halo 2 была продана в количестве 2,38 млн. копий, заработав Microsoft 125 млн. долларов и, вероятно, все же окупив затраты на разработку и маркетинг... История Halo — это история успеха, которая совершенно необходима Microsoft и ее черному ящику в борьбе с инопланетными азиатами. Забавно, что главным оружием в этой битве стала компания, заработавшая себе имя на создании КИ для Macintosh...



**слева** Сражения с использованием всевозможной техники — визитная карточка Halo 2. Управляемые AI персонажи ведут себя исключительно тактично: приглашают занять место пулеметчика, со знанием дела выбирают путь и откалывают по дороге сальные шутки. Мы можем отнять у них оружие или пересадить на место пассажира — главный герой ни в чем не должен себе отказывать.
**справа** Многопользовательские батalии на официальных и подпольных серверах — главное развлечение владельцев Xbox на ближайший год. Очевидцы утверждают, что оно (развлечение) бесподобно.



## PONG! НАОБОРОТ

Первым проектом Bungie (впрочем, компания с таким названием была основана несколько позднее) стал теннисный симулятор Gnop!, с двадцатилетним опозданием копирующий культовый Pong!. Название игры, как нетрудно заметить, — это прочитанный наоборот «pong», а ее цена составляла заоблачные ноль долларов. Впрочем, юному разработчику повезло — кто-то сердобольный приобрел исходный код чудо-программы за $15.

В 1991 году Александр Серопян (Alexander Seropian) основал Bungie, чтобы издать танковый симулятор Operation: Desert Storm. Как утверждают обитатели студии, позже американцы назовут в честь этой игры операцию в Ираке, тогда же симулятор был продан в жалком количестве 2500 штук. Не в состоянии тягаться с монстрами в насыщенном сегменте игр для PC, Серопян и его товарищ по колледжу Джейсон Джонс принимают решение делать игры для «Макинтошей».

«В начале девяностых рынок компьютерных игр был настоящей мясорубкой, в то время как рынок Mac-игр был убогим и дружелюбным», — вспоминают отцы-основатели. Minotaur, первая Mac-игра Bungie, упаковывалась в коробки прямо в подвале дома одного из авторов, но зато принесла разработчикам определенную известность. Добавив к 2D еще одно измерение и скрутив «Минотавра» в трубу, они получили Pathways into Darkness (1993), этакий Castle of Wolfenstein Mac-разлива с развитыми РПГ-элементами.

Именно эта игра сделала парней по-настоящему знаменитыми. Благодарное

Мас-сообщество одарило Bungie всеми мыслимыми наградами: MacWorld's Game Hall of Fame, MacUser 100, Inside Mac Games' Adventure Game of the Year и т.д. и т.п. Впрочем, самым ценным в признании были деньги. Серопян ушел в загул: приобрел подержанный Dodge Neon и стал позволять себе «большую картошку» в «Макдональдсе». Даже куда более выдержанный Джонс не устоял под напором хлынувших дензнаков: купил себе несколько футболок, заказывал «среднюю колу» вместо «маленькой» и научился давать официанткам чаевые.
Успех Pathways into Darkness преподнес Bungie два важных урока: 1) игра должна рассказывать историю и 2) историю легче подкреплять качественной графикой. Выучив уроки наизусть, компаньоны делают еще один шутер, Marathon (1994), который появляется в самый разгар DOOM-истерии и спасает несчастных владельцев «Макинтошей» от мучительной смерти в корчах зависти. Marathon — не только продукт культурного DOOM-экспорта на Мас-платформу. Игра самобытна, самостоятельна, оснащена убедительным сюжетом, прекрасно работает по сети и поддерживает (невероятно!) общение между игроками с помощью Мас-микрофона. Невероятный успех Marathon превращает Bungie в одного из главных игроков на локальной Мас-сцене. Пора двигаться дальше.

## MYTH — МОРОЗНАЯ СВЕЖЕСТЬ

Выпустив на свет положенное количество аддонов и вторых частей «Марафона», отцы-основатели в 1997 году буквально врываются на некогда неприступный PC-рынок с революционной стратегией Myth: The Fallen Lords (1997) наперевес. Не знаю, как вы, но я в те далекие времена был сражен ею наповал (и не один Олег Михалыч, ох, не он один. Блистательная игра! — *Прим. ред.*). Никогда раньше стратегия в реальном времени не производила настолько целостного, настолько глубокого впечатления. Вы помните мост и медленно бредущих зомби, их отражения в темной воде, пиротехнические фокусы гномов, брызги крови на каменных плитах? Следующая игра Bungie, Myth II: Soulblighter (1998), лишь закрепляла успех оригинального Myth. Казалось, Bungie пришла к нам всерьез и надолго. Однако двух платформ разработчикам показалось мало.
Их следующий проект, Oni (1999), был выпущен для Мас, PC и Sony PlayStation 2. Отважная попытка сыграть во взрослые игры самураев провалилась. Владельцы PS2 принимают Oni более чем прохладно. Адепты Мас и PC оскорблены в лучших чувствах. Они ждали еще одну стратегическую игру, а вместо этого получили восточный аналог «Лары Крофт» с вентиляторами вместо конечностей. Более того, они отчаянно ревнуют — «их» Bungie, разработчик для элитарных «Макинтошей», опускается до уровня младших школьников.
Впрочем, Bungie было чем ответить. Параллельно с Oni в студии шли работы над новой стратегической игрой, которая должна была стать новым, улучшенным Myth в НФ-декорациях. Вы правы, игра называлась Halo, ее действие происходило внутри гигантской инопланетной конструкции в форме кольца... Здесь в четко работающем механизме нашего повествования откручивается винтик, и история о Bungie уходит в разнос.

## ВНУТРИ MICROSOFT

...неожиданным образом стратегическая игра превращается в шутер.
В том же 1999-м на выставке Macworld Bungie демонстрирует рекламный ролик Halo: сетевая игра, гонки со стрельбой на фантастических машинах, гигантских размеров открытые пространства. Присутствующие впечатлены — по тем временам планы Bungie выглядят чрезвычайно амбициозно. Среди посетителей Macworld, вероятно, есть сотрудники Microsoft.
В 2000-м софтверный гигант решает приобрести права на Halo, а заодно купить Bungie вместе со всеми сотрудниками. Следующая новость: Halo выходит эксклюзивно на Xbox. Это значит, что о любых отношениях с Sony PlayStation 2 можно забыть (цитата анонимного сотрудника: «Мы все равно не смогли бы запустить Halo на PS2»), а версии для PC и Мас находятся под большим вопросом. Еще одно известие: Halo выходит одновременно с собственно Xbox! Сроки стремительно сокращаются, а штат Bungie растет как на дрожжах. Билл Гейтс и Стив Балмер лично интересуются ходом разработки. Halo должен стать «killer application» для Xbox, игрой, ради которой мальчики всего мира захотят купить приставку.
15 ноября 2001 года «киллер» появляется на свет. В этот день мы теряем Bungie окончательно. Halo — безусловная удача. Игроки сходят с ума. Первым делом все восхищаются графическими эффектами и физикой работы подвески местных джипов. Более внимательный анализ обнаруживает революционный геймплей — пожалуй, впервые шутер от первого лица выглядит на приставке вполне органично, а отсутствие мыши не превращает игру в посмешище.



Спустя месяц игроки совершают третье открытие: если соединить несколько Xbox, можно играть по сети. Таким образом, Halo приводит к появлению нового феномена — консольных LAN-party, на которых владельцы приставок рубятся в сетевой Halo вместо Quake, Unreal и Counter-Strike.

Что было дальше, вы знаете. Вопрос о продолжении Halo даже не обсуждается — сотрудники Bungie садятся за свои рабочие места и начинают вкалывать. Маркетологи Microsoft Games работают безупречно: Halo 2 становится культом, предметом страсти, объектом религиозного поклонения. Игроки платят сотни долларов за право получить игру на несколько часов раньше остальных. На последней E3 игра получает призы во всех возможных номинациях: Best Console Game, Best Action Game, Best Online Multiplayer Game.

Все это затянувшееся вступление преследует лишь одну цель: не писать об игре как можно дольше. Не знаю, чего именно я ждал от Halo 2. Знаю совершенно точно — это было не то, что я увидел на экране.

## СТРАШНАЯ ПРАВДА

Хорошая консольная игра напоминает туристическую поездку в незнакомую, экзотическую страну. От таких путешествий ждешь чуда, новых ощущений, свежих эмоций, необычных поворотов, приключений, праздника. Запустив Halo 2, разморенный длинным перелетом PC-турист, слегка пьяный после дегустации односолодовых виски из Duty Free, в легкомысленной гавайской рубашке и с пачкой денег в заднем кармане оказывается... в жутком кошмаре.

После Far Cry, DOOM 3, Star Wars: Battlefront и, наконец, Half-Life 2 с выкрученными хотя бы до середины настройками качества графики Halo 2 заставляет нашего туриста вспомнить советские времена, свой постылый спальный район с рядами пятиэтажных «хрущоб», слякоть под ногами и низкое серое небо на головой. Утрирую, но радости все равно мало.

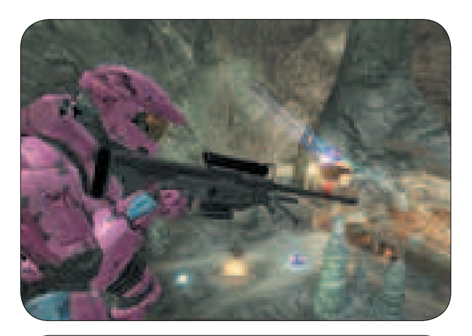
За три года, прошедшие после появления Halo, в этом мире изменилось многое, но только не системная конфигурация Xbox. Глупо было бы ожидать от приставки за $150 талантов компьютера, у которого только видеокарта стоит в три раза больше. На что я вообще надеялся?! Как обычно, на чудо. Привыкнув существовать в прокрустовом ложе жесточайших системных ограничений, приставочные девелоперы выработали в себе умение буквально из ничего создавать целые миры, обманывая игрока в каждой мелочи, но убеждая его верить себе в главном. Даже «западный» Fable и тот выучил консольную науку — и потому выглядит прекрасно, как сон в летнюю ночь.

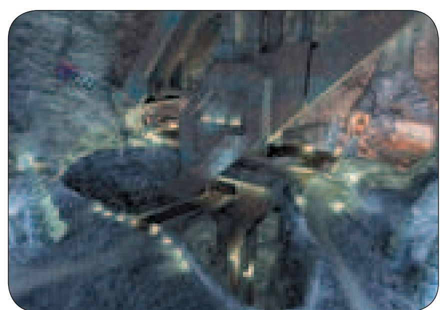
Halo 2 не готов идти на компромиссы. Его уровни стали еще больше, а открытые пространства — распахнулись еще сильнее. Разумеется, ни о каких качественных текстурах, эффектах освещения, FSAA, модном нынче motion blur или хотя бы загадочном тумане при таком гигантизме говорить не приходится. Разум отказывается подружить высокохудожественные, сверхдетализированные постановочные скриншоты из глянцевых журналов с суровой телевизионной реальностью. И в этот непростой момент PC-турист обнаруживает... отсутствие мыши.

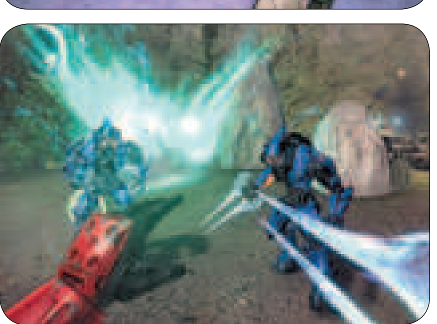
## ОГОНЬ НА СЕБЯ

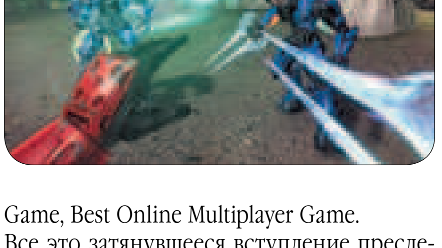
Постараюсь уберечь вас от идиотских сентенций в стиле «Halo 2 — слабая игра, потому что в ней неудобное управление и устаревшая графика». Лезть в Xbox-монастырь со своим уставом — последнее дело. И все же, если в других приставочных творениях геймпад, несмотря на весь PC-опыт, воспринимался как однозначное добро, то при освоении Halo 2 с ним надо бороться. Разработчики не пытаются упростить нам жизнь системой автоматического наведения, Halo 2 — это классический PC-шутер от первого лица. Управлять громоздким главным персонажем, носящим сомнительное имя Master Chief, приходится двумя большими пальцами. С непривычки это неудобно настолько,













**вверху слева** Главного персонажа Halo 2 зовут не иначе как Master Chief. Этот парень не снимает свой новейший бронекостюм даже ночью.
**вверху в центре** По количеству доступного оружия Halo 2 с легкостью отправляет в нокаут любой ПК-шутер. Да-да! К несчастью (но на самом деле это очень хорошо), игрок может носить с собой не более двух «пушек». Постоянная проблема выбора делает игру глубже и интересней...
**вверху справа** ...а вот титанического размера пространства даются стареющему Xbox с трудом.
**слева** Местная «бензопила» — сверкающее инопланетное лезвие — вгрызается в плоть врага, как острый нож в теплое масло.
**справа** Термин «здоровье» в Halo 2, вообще говоря, отсутствует. У главного героя есть энергетический щит, который восстанавливается в состоянии покоя. Слышите тревожный сигнал? Срочно уходите в укрытие и, молясь всем богам вселенной, ждите подзарядки. Через одну-две секунды можно снова бросаться в бой. Удобно? Слов нет как!

что через полчаса экспериментов хочется, разбив окно, с криком выброситься на улицу. Не стану утомлять вас описанием бессчетных попыток поймать очередную инопланетную тварь в перекрестье прицела. Через пару дней тренировок ваш PC-турист наконец почувствовал себя более уверенно и даже смог пройти первый уровень. Аппетит, как известно, приходит во время еды. Тотальное неприятие сменилось любопытством. Махина Halo 2 пришла в движение, засасывая еще одну жертву в свои кинематографического качества жернова.

Турист начинает в буквальном смысле заново учиться ходить. Игра, в которой главный герой уже может стрейфиться, но пока не в состоянии мгновенно обернуться или посмотреть наверх (мышь, мышь!), настраивает всех ее обитателей на особенный, неторопливый лад. Враги многочисленны, очень умны даже на уровне Normal, но, пожалуй, несколько меланхоличны. Они все еще в состоянии испугать нас своим бешеным напором, но очень часто отступают или замирают на одном месте, позволяя поймать себя пулей.

Стратегически расположенные баррикады и колонны, некоторые из которых разрушаются в процессе перестрелки (ах, как все же провинциальны местные шутеры...), культивируют в игроке тактические способности. Находиться в постоянном движении, уходить с линии огня, менять угол атаки, искать возможность зайти в тыл, экономить ценные гранаты... Визитная карточка Halo — по одной «пушке» в каждую руку — заставляет чесать в затылке перед любой новой комнатой. Что лучше оставить? Автоматическую винтовку с оптическим прицелом, из которой приходится стрелять с двух рук (минус гранаты!), или по пистолету-пулемету в каждую конечность? А может быть, вытащить эту синеватого цвета инопланетную бандуру из холодеющих пальцев Чужого? Интересно, как она действует?..

Баланс игры безупречен: патронов и здоровья всегда «почти» не хватает, в особенно сложных местах приходится несколько раз загружаться, но как только тебе это начинает надоедать, в голове образуется четкий план действий, ведущий к успеху. Halo 2 очень умело держит нас в состоянии легкого напряжения, эдакого веселого азарта. Она не пытается, как DOOM 3, вызвать сердечный приступ и не требует безупречной реакции, как Far Cry. Я сравнил бы Halo 2 с гигантским, очень дорогим аттракционом, в программу которого входит всего понемножку: и перестрелки в узких коридорах, и бешеная погоня на джипах в туннеле с трамплинами и ослепительными пиротехническими эффектами, и восхитительный трип на танке будущего через обстреливаемый мост, и стрельба из ракетницы по гигантскому шагающему инопланетному монстру, внутрь которого, как окажется чуть позже, надо будет пробраться, и dogfight на орбитах планет, и перевоплощение в своего злейшего врага, и черт знает что еще ждет нас в течение этих пятнадцати миссий...

И все же... завязавшиеся теплые отношения не переросли в настоящую страсть, как это случилось, например, с Fable. Halo 2 совершенно точно не та игра, которая может потрясти воображение бывалого PC-игрока. Говорят, главное в Halo 2 — вовсе не короткий single, а ее удивительные многопользовательские способности. Сразу после выхода Halo 2 стал основным видом досуга на игровых серверах Xbox Live. Знающие люди рассказывают о том, что игра даже в большей степени, чем какой-нибудь Battlefield 1942, поощряет команду действовать сообща. Вот троица несется на джипе — один за рулем, другой поливает врага из крупнокалиберного пулемета. Вот пассажир несется за флагом — остальные ждут товарища, отстреливаясь от напирающих гадов. Наконец, герой на ходу прыгает в машину... Интересно? Очень даже, но у нас есть Tribes 2 и UT 2004. Кроме того, владельцам Xbox почти не из чего выбирать: до появления Halo 2 на вершине популярности Live пребывал убогий, кастрированный Rainbow Six.

## ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ?

В самом начале своей карьеры основатель Bungie Джейсон Джонс предпочел спрятаться от бушующих PC-штормов в уютном, дружелюбном мирке игр для Macintosh и заработал имя на творческой переработке идей id Software для нетребовательных Mac-аборигенов. Удивительно, как спустя почти пятнадцать лет поисков и метаний, успехов и ошибок Bungie снова нашла приют (возможно, последний) — на этот раз в спокойных водах бухты Xbox. Здесь нет конкуренции, аудитория проста и невинна, радуется любой малости, а правила игры устанавливает Microsoft.

Является ли Halo 2 лучшей игрой Bungie? Нет. Сможет ли Bungie еще раз удивить нас? Вряд ли в ближайшее время — у парней очень много работы. В апреле 2004-го на одной из пресс-конференций Стив Балмер (CEO Microsoft) произнес следующие слова: «Мы работаем над следующей версией Xbox, а также над Halo 2 и Halo 3». Для сидящих за столом представителей Bungie это была большая новость. Но раз Балмер сказал «Halo 3» — значит, «Halo 3». Потому что есть такая работа — родину защищать...



# ПЯТАЯ КОЛОНКА

николай третьяков





## ОБ авторе

**НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ**
Был обнаружен аварийной .EXE-командой в студеный январский день в состоянии гибернации около станции метро «Павелецкая» и подключен к редакционному серверу, с тех пор проявляет спорадическую ментальную активность. И.М. Исупов не оставляет надежд когда-нибудь заставить цнс Третьякова работать более двух часов в сутки.



# Характеристика

Я — никогда не она. Я очень глупый и асоциальный. Целыми днями я восседаю на продавленном диване: заплывшие жиром маленькие глазки слезятся, к немытой физиономии присохла китайская лапша. Одна моя рука — глубоко в штанах, другая заталкивает в рот нечто из пакетика, третья и четвертая сжимают геймпад, пятая — мышь, кисть шестой скрючена над клавиатурой. Вы, конечно, не хотите заглядывать под диван, но хорошо знаете, что там лежит окровавленный топорик с прилипшим клоком волос... Таков усредненный портрет КИ-игрока, укоренившийся в глубинах общественного сознания.

ВЫ СКАЖЕТЕ: ЧУШЬ!
Но давайте откроем Boston Globe от 10 октября 2004 г. Где повествуется о Тобине Кернсе, шестнадцати годков, замышлявшем массовое убийство соучеников, коими он и был с потрохами сдан полиции. Шокированные одноклассники, естественно, раздавали интервью; угадайте, что они говорили первым делом? — «Мы никогда не думали, что он способен на такое — он ведь НЕ ИГРАЛ В КИ, У НЕГО И КОМПЬЮТЕРА ДОМА НЕ БЫЛО, и девушка у него есть». Конечно, население маленького городка Маршфилд в Массачусетсе наслышано о случае в Германии (Эрфурт, 26 апреля 2002 г.), где друзья не были столь бдительны и школьник-стрелок убил семнадцать человек (то, что четырнадцать из них были учителями, было признано отягчающим вину обстоятельством). Но кто, кто поведал миру, что Роберт Штайнхойзер любил Counter-Strike? Кто заострил внимание на этом совершенно постороннем факте (свидетельствующем только о том, что хобби парня является идеальным канализатором деструктивных эмоций — спросите об этом у любого медика с головой, а не с партбилетом; иначе говоря, поклонники шутеров куда меньше склонны к насилию, чем а) игроки в квесты и б) те, кто вообще не играет)? — Газета Frankfurter Allgemeine Zeitung («Убийца тренировался с помощью компьютерных игр!»). Если счастливого (для газет и телевидения) совпадения не происходит и в комнате очередного маньяка не обнаруживается хотя бы GameBoy, можно напечатать тупейшую страшилку. Как отечественный «Труд» (23 ноября 2000 г.), пригласивший остепененных психологов, пересказывающих читателям их собственные мифологемы: КИ-игрок обречен на «поражение нервных стволов руки, сухость в глазах, расстройство сна, головные боли и сильное чувство раздражения, когда компьютер выключен»; игроки

*Образ КИ-игрока в массовом сознании и общественно-политических СМИ*

— это в большинстве случаев психически больные, «аддикты», находящиеся в зависимости от КИ и потерянные для общества... Только честно: вам уже хочется выть?

## АНТОН, НЕ СМЕШНО

Ладно, страшилки — жанр нынче почти исчезнувший (почему — см. много ниже); зато очень часто в СМИ случается дежурное, едва ли не подсознательное лягание игроков. Когда кинокритик «Газеты» (9 ноября 2004 г.) хочет сказать, что фильм (Resident Evil: Apocalypse) плох, то для вящей уничижительности поясняет, что, де, понравится он только КИ-игрокам (читай: этим безмозглым баранам, не могущим отличить хорошее кино от плохого). При этом скромно заметим, что игра-основа, вообще говоря, приставочная, а те RE-бастарды, что в результате портирования появлялись на ПК (последний в 2001 г.), напротив, являются идеальной антирекламой данного кинонедоразумения. Приходится констатировать, что игроки стали т.н. негативной референтной группой, или ЭТИМИ в текущий исторический период. Каждый полноценный ситуайен-казуал гордится, что он не ЭТОТ и ведет по всем негласным понятиям правильную жизнь — не такую, какую ведут ЭТИ. Считающие себя «нормальными» граждане вдобавок испытывают чувство единения, что они, слава соответствующему богу, не ЭТИ. Конечно, никаких ЭТИХ на самом деле нет, и если бы ситуайен задумался, а ментальный конструкт (тьфу!) испарился бы... но зачем? Без ЭТИХ у казуала будет несварение и падение самооценки, и он не успокоится, пока ему не найдут других ЭТИХ. А кому охота бросать возделанную делянку, дающую материал для статей по шаблону «Оказывается, игроками могут быть и женщины (и люди старше пятидесяти, и христиане из Jesusland'а, и т.п.)!»? Явно не сотрудникам общегражданских СМИ.

## ЭТИ

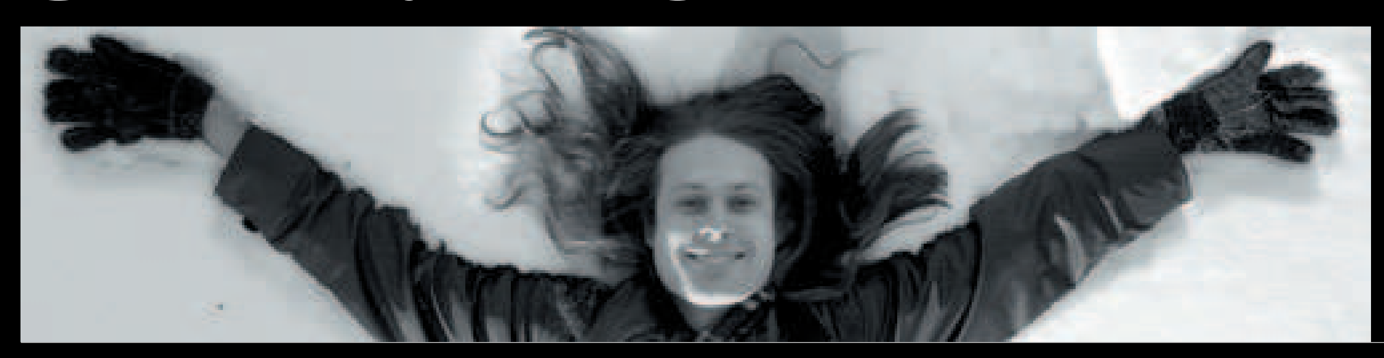
Тем более что у «старших» коллег есть поучительный опыт общения с «предыдущими» ЭТИМИ: женщинами, расовыми и сексуальными меньшинствами, а также экзотами вроде байкеров, которые, кстати, отыгрывались на медийных работниках за все — морально, юридически и физически, и мало не казалось. Посему назначенная жертва общественного консенсуса должна быть безответной. Мелкие штрихи очерчивают хорошо определимое и очень политкорректное множество. Когда прямо говорится о «прыщавых подростках, живущих в подвале дома своих родителей», а женские или пожилые игроки не тема для статьи, то указывается, что таким вот недорослям внушаются (успешно) сексистские и расистские идеи (New York Times от 7 октября 2004 г. очень гражданственно ругала GTA III за это самое). Выходит, что КИ-игрок — это нечто непременно мужского пола, белый, гетеросексуальный без особого толку (но, мерзавец такой, гомофоб), неспортивный (но без серьезных проблем с весом), глуповатый (но без умственной ущемленности), курящий и пьющий (но не находящийся в сильной алкогольной или наркотической зависимости). Единственное, что так и осталось размытым, — это граница между образами ПК-игрока и «приставочника». New York Times считает, что — ВО ВСЯКОМ СЛУЧАЕ — в приставочные игры играют «нормальные all-American дети с красной кровью» (!), а ПК-игрок «работает в технической поддержке» (то есть является подозрительным типом — с точки зрения почтенной газеты). Неубедительно! Тем более что «многоплатформенный» образ игрока-гика уже выкристаллизовался в комиксах Скотта Куртца. Когда образ дежурных ЭТИХ четко оформляется, начинается удивительная трансформация: мощное негативное publicity большей частью переходит в позитивное, выделяя будоражащую общество и оживляющую экономику энергию. Оскорбительное наименование (nigger, gay, dyke, geek) становится самоназванием. Западное (в особенности американское) общество ассимилировало все меньшинства, а толерантность требует экспансии. Отсюда — страсть к виртуальным меньшинствам: создавать предрассудки и радостно их преодолевать. Обогреть не только черную одноногую глухонемую беременную старушку-лесбиянку, но и пухлого белого рукоблуда из подвала. USA Today писала (26 июля 2004 г.), что КИ-игроки вовсе не являются инфантильными бездельниками — просто их «не заботит собственный имидж» (а значит — мели, Емеля! Очень удобно). На несколько лет вперед читатели-обыватели обеспечены историями по формату «оказывается, они хорошие» в духе серии про трансвеститов из Sex And The City («И тогда Миранда поняла...»). Главное ведь что — любить КИ-игроков (в отличие от тех же байкеров) легко, и писать про них относительно безопасно — байкеры дебоширили в масштабах целых населенных пунктов и били журналистов цепями, гики же ведут себя спокойно и не предпринимают попыток выпороть сочинителей небылиц сетевым шнуром.

Во-вторых, в рамках борьбы с врагами всего общества можно высказать весьма занимательные идеи. Шериф из Новой Англии, описанный Хантером С. Томпсоном в «Ангелах ада», боролся с мировым коммунизмом и был убежден, что мотоциклисты, понаехавшие в его город, получали инструкции непосредственно из Москвы. А вот Сергей Сергеевич Аверинцев (увы, ныне покойный), филолог от бога, в интервью журналу «Континент» (#119, 2004 г.) вдруг заявил: «...компьютерные игры, конечно, способствуют бессловесности. Особенно сильно воздействие на синтаксис: вытесняются сложные предложения, что разрушает механизм нюансирующей оговорки. Не в первый раз поддаюсь искушению призвать всех на борьбу за точку с запятой». То есть человек борется за точку с запятой — и может привлечь всеобщее внимание: ЭТИ, они мало того что ЭТИ, они еще и против точки с запятой!
В-третьих, общественное мнение считает гиков очередной контркультурой и с восторгом приобщается, тем более что, упав со стула, не расшибешься, и не нужно тратить много времени (но денег — можно) на апгрейд железного коня. С байкерами все было наивно — пресс-популярность outlaws в шестидесятых предшествовала реанимации компании Harley-Davidson в восьмидесятых, попросту подобравшей и трансформировавшей остатки негативной publicity. В наше время ничто не случайно — тон мировой прессы значительно изменился сразу после успехов КИ-индустрии; точнее, после уловленных пишущими людьми очевидных сигналов: обгона кинопромышленности за счет высоких оборотов, успеха 3rd World (хе-хе) Cyber Games в Сеуле (манхэттенский сарказм New York Times испаряется, когда речь идет о тамошних призовых: «That blows my mind!»). Знаковый момент — организация Коммунистической партией РФ (!) кубка по Counter-Strike (!!) в ноябре 2003 г. На этом фоне меркнет то, что, путаясь в жаргонизмах вроде game guru и изобретя на ходу hyper-threaded console, отборочный тур WCG подробно осветила даже Times of India (30 августа 2004 г.), а мейнстрёмная The Sun с недавних пор отводит полосу под рецензии на игры (как «писишные», так и «консольные»).
Характерно, что если The Times пытается сохранить лицо (точнее — ухмылку на нем) — типовая статья о том, что игроками, оказывается, могут быть даже женщины, называется How To Nuke Aliens While Applying Lipstick, а Christian Science Monitor нейтральна (Games Women Play, 11 июня 2004 г.), то электронная пресса медоточива уже до неприличия. BBC Online понимает расклад: еще в 2003 г. приглашенные психологи и социологи рассказали сетевому народу, что EverQuest необходим для выработки навыков общения, а C-S обучает молодежь работать в команде.
Благодушный настрой нынешней San Francisco Examiner (9 апреля 2004 г.) по отношению к КИ-игрокам трогает до глубины души: и вовсе у нас не отмирают нервы правой верхней конечности! Напротив, у гиков есть шансы стать докторами Гринами (то есть хирургами), бо C-S (дался он им!) улучшает мышечные рефлексы и согласованность работы глаз и рук. Во как. А если этого вдруг окажется недостаточно, то недавние исследования университета Отаго (Новая Зеландия) показывают, что и КИ, и консольные игры непомерно задирают IQ играющего.

## СВЕРХЧЕЛОВЕКИ

Однако, почесывая у игроков за ушами, периодические печатные издания не теряют практического и даже некоторым образом военно-промышленного взгляда на вещи. Журнал Nature (июнь 2003 г.) доводит до сведения оборонных ведомств, что игроки в C-S и GTA III быстро реагируют на вспышки и движущиеся объекты. Daily Telegraph радостно приветствует недавно засвидетельствованное Олегом Михайловичем Х. появление в играх рекламы; настрой статьи — «наконец-то ЭТИ возвысились до» («Games reach millions of teenage boys and well-heeled young men in their 20s, who represent wonderful fodder for consumer businesses»). USA Today неожиданно действует тоньше, чем ее британская товарка: надежды на социально-экономическую интеграцию гиков подкрепляются грубой лестью в их адрес: «У них у всех черный пояс по потреблению медиа». Ах-ах.
Но, конечно, классический гик-образ тоже поддерживается. Взять хотя бы навязший в зубах Playboy (октябрь 2004 г.): по его поводу замхефнера С. Александер доверительно сообщил money.cnn.com, что правильный зрелый игрок (то есть потребитель рецензий на игры, отныне регулярно появляющихся в P-boy) — тот, кто «имеет жизнь» и играет не по пять часов в день, а по пять часов в неделю. Зря он пытается указать гикам на (якобы) их место. Корреспондент Associated Press на World Cyber Games II куда дальновиднее: его пугают «сверхчеловеческие рефлексы» игроков, но еще больше то, что победители радовались не столько деньгам, сколько возможности вволю похвалиться.
Именно в связи с последним КИ-игроки, ставящие принцип удовольствия над принципом необходимости, и являются «сверхчеловеками», и вряд ли будут сглоданы и переварены Системой, как гунны-байкеры. Но из этого в свою очередь вытекает, что мифотворчество будет продолжаться...

*илья стремовский*



## ОБ автоРЕ

**ИЛЬЯ СТРЕМОВСКИЙ**
Штатный слесарь по ремонту матрицы. Семь лет назад провалился в неисправность. Скитался два года. С тех пор крепко пьет воду и читает со словарем.

# Платформенная кухня

Когда настает момент приобщения к новому игровому устройству, игроки и разработчики оказываются в разной ситуации. Для пользователя приобретение консоли в дополнение к ПК требует сравнительно небольших усилий. Выбрать из представленных на рынке, изыскать средства, купить устройство и игры к нему и наслаждаться, вяло следя за игроновостями. У девелоперов же все куда серьезней, ибо приходится принимать много важных решений со стратегическими последствиями и высокими ставками. Но и тех, и других ожидают совсем разные игры...

### ОБЩЕПИТ

Загадочные, материальные до безобразия коробочки удивительным образом меняют игры, на них представленные. В мире игр — оплота виртуальности и эскапизма — такое влияние суровой действительности вызывает прямо-таки физиологический протест. Как же так! С чего это вдруг игры разных платформ будут отличаться?! Внутри — компьютер; девелоперы, производящие игры, никакие не инопланетяне, а настоящие человеки, гуманоиды; вывод: повсюду должно быть полное равноправие! Такая поза может испортить удовольствие упорному игроку и балансовый отчет разработчику. Опыт ранних кроссплатформенных игр это хорошо проиллюстрировал. Но, если вооружиться волшебными вопросами «как» и «почему», есть возможность открыть целый мир новых впечатлений и возможностей. Ведь трудно стать гурманом, питаясь только родной и привычной пищей.

Под «платформой» в игровой индустрии понимается устройство, на котором будет воспроизводиться игра у конечного пользователя. Полагаю, для большинства .EXE-читателей это обычный ПК. Это и есть наша привычная пища. Поэтому остальные платформы будет удобно описывать через отличия от ПК.

Правда, исторически это не совсем справедливо. Ибо надо признать, что в масштабе индустрии ПК не самый важный агрегат. Конечно, формально персональных компьютеров больше всех приставок, вместе взятых, но далеко не все они способны обслужить игры, интересные современному пользователю (а многие и вовсе никогда не используются для игр). Тем не менее роль ПК весьма почетна. «Персоналки» стали огромной лабораторией, и именно в ней в течение последних полутора десятилетий родились новые жанры и новое понимание того, чем могут быть игры. Из узкого круга избранных племя разработчиков

*Новая форма знакомых блюд*

превратилось в многотысячный легион, сражающийся на самых важных рубежах индустрии развлечений. ПК, как европейская кухня, появился сравнительно недавно, впитал в себя достижения предшественников, все смешал и обогатил находками тех, у кого так щедро заимствовал.

## ДА, АЗИАТЫ

А заимствовал он у почтенных, богатых традициями (чем-то напоминающими восточную кухню) игровых консолей. «Консоли» — благородное название, принятое в среде разработчиков, более адекватно той позиции, которую эти устройства занимали в прошлом и занимают в современном игровом мире. С самого появления консоли были и остаются специализированными устройствами, предназначенными (в основном!) для игры. По сути, это бытовая техника для развлечения, подобная телевизору и видеомагнитофону. Собственно, русское обывательское название «приставка» появилось из-за того, что консоли буквально «приставлялись» к телевизору (становились его дополнением) с целью появления у последнего новых функций. (Кстати, я помню, что когда-то видеомагнитофоны точно так же назывались видеоприставками.)

Современная консоль — вполне самодостаточное устройство, подключаемое к стандартному устройству вывода, как стиральная машина к водопроводу. Как и всякая серьезная бытовая электроника, консоли могут производиться лишь высокотехнологичными предприятиями. Наконец, отсутствие стандарта на игры приводит к тому, что консолями занимается весьма узкий круг производителей. Вы знаете эти имена: Nintendo, Sony, Microsoft.

Война между ними идет буквально не на живот, а на смерть. И основным оружием в ней являются даже не сами устройства, а игры, которые на них представлены. Продавая консоли себе в убыток, хозяева приходят к девелоперам, имея за спиной многомиллионную армию людей, готовых покупать (да что там — сметать!) новые игры. Ибо, напомню, консоль только для того и приобретается — чтобы играть, играть, играть...

Это новая ситуация для ПК-разработчика, которая помимо прочего означает потенциально гигантские тиражи игры, ставшей хитом. Захватывает дух? — не то слово. Хорошо и владельцу консоли, прирастающему лицензионными отчислениями от рекордных продаж и еще большим интересом игроков. А вот провальная игра — это жуткий удар по имиджу приставки. И если таких ударов наберется достаточно, жди катастрофы. Ибо, если десятки миллионов (sic!) людей решат, что устройство, которое они купили за «нелишние $100-150», позволяет играть только в те игры, в которые играть не хочется, они тут же положат глаз на другую консоль и друзьям расскажут (сначала жестко отсоветовав покупать приставку N). В силу чего консолевладельцы сверхревностно наблюдают за деятельностью разработчиков-партнеров.

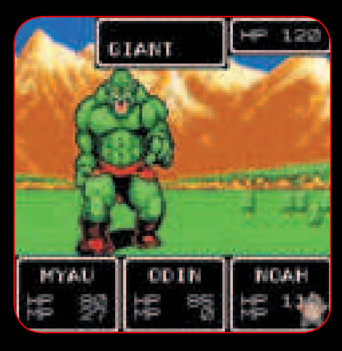
Словно суровые шеф-повара в первоклассных ресторанах, они устанавливают весьма строгие критерии, которым должны соответствовать проекты (а равно и люди, ими занимающиеся), претендующие на то, чтобы быть сервированными на той или иной приставке. Само собой, в ПК-мире издатели тоже не сахар, проверки разработчиков, особенно начинающих, явление обыденное, но владельцы консолей отличаются в этом особой щепетильностью. Они фанатично следят за репутацией своего заведения, и если у них есть малейшие сомнения во вкусовых качествах блюда и надежности поставщика, последнего безжалостно изгоняют.

Для пользователя же результатом становится неизменно превосходное обслуживание. Все прекрасно сервировано, и блюдо тает во рту. Если же, несмотря на все предосторожности, случается конфуз, то он ведет не к массовому отравлению, а скорее к появлению специфического блюда, которое, скажем так, не все способны адекватно оценить.

## СЕРВИРОВКА

Предположим, что бюрократических препон не существует и дорога в консольный мир открыта. Настает время творчества. И вот тут-то разработчик оказывается в очень непривычных рамках; те же самые задачи приходится решать совершенно иначе. И на это есть несколько объективных причин.

Для начала — немного другая аудитория. Консольные игроки в массе своей моложе ПК-бойцов. А это значит, что большинство игр оказываются более динамичными, ориентированными на двигательные навыки игрока и рефлексы. Конечно, существуют прекрасные пошаговые РПГ, но тут речь о широкой картине. Иной возрастной состав вносит свою лепту и в другую особенность кон-








**вверху** Пять лет кряду показывая одну картинку, приходится задумываться о сюжете.
**в центре** Неоновые оттенки консольной реальности притягательны, как цветомузыка танцполов.
**внизу** Вот это я и называю «преувеличение». Парни всего лишь играют в футбол.

сольных игр: они действительно иначе выглядят. Цвета более яркие — считается, что это привлекает детей и подростков; персонажи и их движения изображены несколько утрированно, более абстрактно, карикатурно — с такими проще ассоциировать себя игроку любого возраста. Но демография аудитории не единственная причина. У подобных решений есть и чисто технологические предпосылки.
Как вы знаете, консоль создается один раз и потом в течение своей жизни уже не меняется. Период жизни — 7-10 лет. Вспомните, что происходило на рынке ПК-игр семь лет назад, и представьте, что с тех давних пор пользователи — все, поголовно — не имели возможности менять начинку своего компьютера. Потом консоль переходит в новое поколение, и все опять замирает на годы. Но. При этом никто не отменяет требования с каждым выпущенным проектом улучшать, улучшать, улучшать внешний вид игр. Понимаете? И, представьте, с этой нетривиальнейшей задачей загнанные в жесткие рамки программисты и художники успешно справляются! Отказываясь от бездумной гонки графических вооружений, они ищут все новые и новые способы вместить в константное количество полигонов как можно больше визуального удовольствия. Отсюда — гипертрофированные движения и оригинальные стилевые решения. Так, к примеру, появилась технология Cel Shading. Да-да, именно на консолях.
Ну и совсем уж тривиальное объяснение. Разрешение телевизора недотягивает до 800x600 и обновляется с частотой 50 (или, если телевизор из новых, 100) герц. В результате детали изображения должны быть крупнее, ярче, с более насыщенным цветом, чем на ПК.
Поэтому, если игрок обращается к консоли за последними достижениями графических технологий, точным изображением повседневности и реализмом, его ждет разочарование. Может быть, через пару консольных поколений это станет актуальным, а пока меню восточного базара таково: острые необычные приправы — пожалуйста, экзотические сладости и приторный шербет — сколько угодно. Щи, котлеты и компот? Простите, не по адресу!

## А ЧТО ПРИБОРЫ?

Геймпад — консольная штуковина, заменяющая нам родные органы управления. Говорят, что привычные к клавиатурно-мышиному изобилию ПК дизайнеры, попав на консоль, чувствуют себя подобно европейцам, в первый раз пытающимся есть палочками. Ух, сколько всего! Да только в рот никак не попадает... Туристы с ПК-прошлым орудуют прибором неуклюже, теряют в весе. Вместе с тем, если вести столь аскетичную жизнь постоянно, развивается невиданная виртуозность в создании и, понятно, использовании минималистских интерфейсов.
Но выше головы все равно не прыгнуть, поэтому на консолях некоторые блюда пропадают из меню напрочь. До сих пор здесь не в чести RTS, жанр, в немалой степени обязанный мыши. Шутеры от первого лица на консоли нередко превращаются в издевательство над вестибулярным аппаратом. Берясь за геймпад, стоит отказаться от изысканных манер типа «мышка в правой, wasd в левой». Здесь они не понадобятся. Зато файтинги и настоящие забористые аркады с адреналиновым вкусом детства можно и нужно есть руками, точнее — пальцами!
Из-за упоминавшихся долгих периодов, гм, hardware-стабильности консоли зачастую оказывались в ситуации, когда проигрывали бурно развивающемуся ПК по технической мощи. Поэтому тамошним кудесникам приходилось налегать на более тонкие средства развлечения игрока. Виртуозность в использовании сюжета в этих условиях достигла невиданных высот. Преобладание линейных игр (коих на консолях вовсе не стесняются) очень способствовало развитию игровой драматургии. Если на ПК количество по-настоящему сюжетных продуктов можно пересчитать по пальцам, то на консолях типична ситуация, когда поклонники смакуют сюжетное послевкусие очередного творения. Консольные (они же «японские») РПГ в этом отношении впереди планеты всей.
Техническими же ограничениями до недавних пор объяснялось отсутствие сохранения. У нас это (невозможность сейва) — прямое оскорбление пользователя, а на консолях в течение десятилетия было нормой. Отсюда — сверхбережное отношение к «клиенту»: если умер, то не сразу; если сразу, то не насовсем; если насовсем, то можно сравнительно легко повторить; если нельзя, значит, на то есть веская причина. Игрок от такого отношения только мягчеет, радуется и хочет возвращаться снова и снова. Девелоперам, привыкшим к брутальности ПК-мира, в такой нездоровой обстановке приходится крепко держать себя в руках...

## ФЬЮЖН

Вот так, препятствие за препятствием, в духе восточной философии, жесткие ограничения консолей формируют и взращивают иную, отличную от привычной поклонникам ПК культуру игр и их разработки.
Да, никто не обязывает вас любить ее! Но, если попробовать разобраться в этих особенностях и узнать причины их возникновения, быть может, вы, став настоящим ценителем, и ПК полюбите уже не слепо, а в рамках всей игровой культуры? Подумайте над этим на досуге.
Ну а профессионалы, начинающие и опытные разработчики, получат еще один шанс узнать, почему то, что они делают, именно таково, от каких неожиданных вещей зависит, как использование того или иного ингредиента меняет вкус блюда... А то и позаимствовать у экзотического шеф-повара изысканный рецепт.
Приятного аппетита!



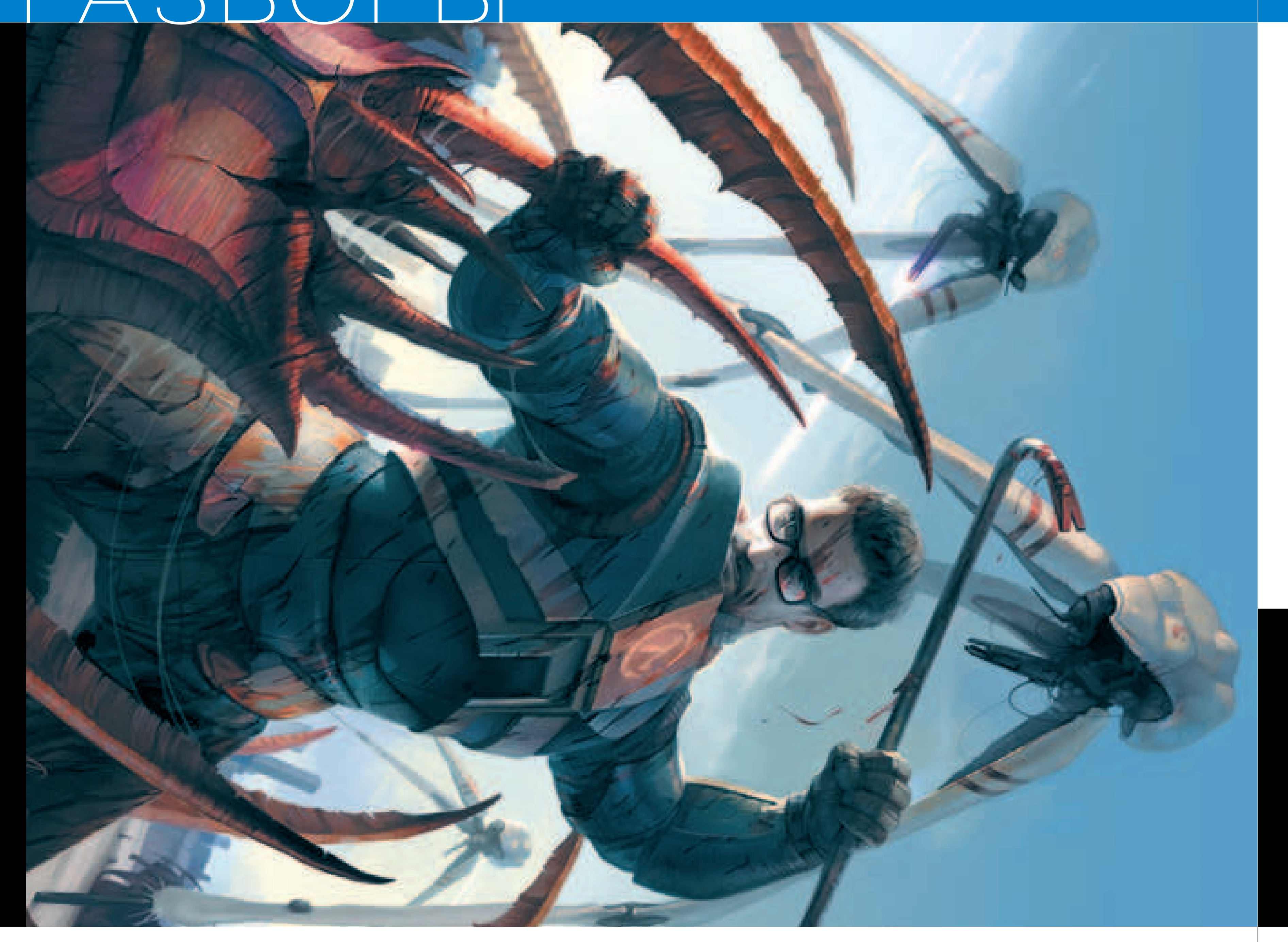




**вверху** Консольная РПГ. Онлайновая. Все серьезно.
**в центре** Стиль превыше всего. Cel Shading — супернаходка, когда полигонов немного.
**внизу** Годы спустя. Полигонов больше, но стиль все равно превыше.

# РАЗБОРЫ

*демо-, альфа-, бета-версии, shareware, релизы*



жанр **FPS-кинотеатр**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущий дизайнер **Виктор Антонов (Viktor Antonov)** | ведущий программист **Рик Эллис (Rick Ellis)**
ведущий художник **Моби Франки (Moby Francke)** | сценарист **Марк Лейдлоу (Marc Laidlaw)**
разработка **Valve Software**
издание **Vivendi Universal Games**
дистрибуция в России **«Софт Клаб»**
дата релиза **Ноябрь 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 1200, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

игра 01

**HALF-LIFE 2**




АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

# 2984

*Злая голова, теплые ноги. — Это родина моя. — Романтика, апокалипсис, Fallout. — Фантастическое попурри. — Физик химика не обидит. — Кто пиарил Гордона Фримена. — Большая любовь к Старшему Брату.*

В жизни наиболее истеричного за всю историю КИ производственного цикла поставлен знак заключительного препинания. Причина мировой охоты на ведьм и нервного срыва Гейба Ньюэлла (Gabe Newell), объект пылкого вожделения и кражи со взломом был опробован, оценен и признан вполне пригодным к употреблению. И все. Мир не перевернулся — даже не вздрогнул землетрясением. Чакры не открылись. Афроамериканец Джон Смит не родил пятерых белых бородатых очкариков от вида прославленной монтировки. Вместо предуведомленного безудержного религиозного восторга Half-Life 2 (HL2, www.half-life2.com) возбуждает добродушные эманации сытого довольства, подавляющее большинство достигших финальной главы делятся ощущениями туго набитого желудка и приятного тепла во всех членах, кроме головы. В ней, проклятой, привычно копится все зло!
Голова наотрез отказывается признавать Half-Life 2 наиболее совершенным программным продуктом человеческой цивилизации и находит тому массу веских обоснований. Справедливых или нет — вопрос иного порядка.
Игра короткая: то ли потому, что отлипнуть невозможно, то ли из-за несусветного стада скриптов, необходимых для нормальной жизнедеятельности HL2-геймплея, то ли потому, что команда Valve — кучка обленившихся претенциозных шарлатанов. Действия безликого главного героя, некогда бывшего Гордоном (Морганом?) Фрименом, никак не мотивированы: его второе приключение сродни увлекательному путешествию ценной бандероли — каждая промежуточная инстанция стремится поскорее избавиться от пресловутого доктора, отправив его дальше по этапу. Заметим, без особого интереса к причинам его появления и конечной цели. Сие, впрочем, неведомо и самому герою импровизированного роудмуви, а значит, и нам. Цель HL2-приключения — приключение. Цель стрельбы — стрельба. Самодостаточные оруэлловские утверждения бессознательно внедряются в плоть построенной мастерами Valve (www.valvesoftware.com) антиутопической Земли будущего, где война — это мир, свобода — рабство, а незнание — сила. Добро пожаловать.
Первое, что должен знать о Half-Life 2 обитатель постсоветского пространства: изумительной жизненностью игрового мира мы обязаны арт-директору Valve болгарину Виктору Антонову.
Ему же придется сносить тихую ненависть участников проекта S.T.A.L.K.E.R. — за злоупотребление правом первой ночи. Любовно вылепленные «Рафики», «Волги», «Москвичи», «Запорожцы» и «ГАЗы», прекрасные обшарпанные стены подъездов, заводские руины, печальные трубы на горизонте, кириллическая реклама на крышах домов, тихие городские дворики-колодцы — все вызывает дрожь умиления в конечностях и судорожный всхлип «Всех люблю на свете я...» в голове городского жителя Среднерусской возвышенности.
Технологическая революционность графической оболочки Half-Life 2 может и должна быть поставлена под сомнение, но дизайн



— никогда. С точки зрения архитектуры и оформления уровней Valve создала шедевр. Игра получилась светлой, стильной до мозга костей, головокружительно обаятельной, очень цельной. Добавьте сюда непрерывность действия: вы не найдете ни одного загрузочного экрана или перебивки, все уровни идеально состыкованы — читай: съемка без монтажа! Результат можно называть «монорельсовым», но в данном случае мы отдаем предпочтение термину «кинематографичный».

Джи-мен перестал быть просто костюмом-при-дипломате: эта помесь Брежнева с линчевским ковбоем нагло ходит к нам в гости сквозь пространство и время. Диавол?!

Впервые после Fallout кому-то удалось сыграть на романтических струнах души — и не сфальшивить. Одинокое сафари на багги безумного Макса по кромке высохшего моря, жалостливые динозавры кораблей, застрявших в песке, брошенные домики с бардаком на кухне, прогнившими полами и неожиданными обитателями. Ставни скрипят, ветер гуляет на чердаках, а в подполе что-то утробно бормочет. В креслах перед допотопными телевизорами и укромных потайных нишах — застывшие в финальном сне скелеты. На столах — следы последней трапезы. Все хочется потрогать. Мир сочится сладкой истомой апокалипсиса, наслаждением достигнувшей своей цели человеческой самодеструктивности. Разве не все дети мечтают стать археологами и ковырять пепел сгинувших цивилизаций?.. Конфетка специально для них (для нас?).




В своем интервью парой страниц ниже сценарист Half-Life 2 Марк Лейдлоу так и не покаялся в умышленности заимствований многих сюжетных и даже геймплей-ходов. Его право. Нам же важно подчеркнуть: HL2 — антология достижений научной фантастики... для нечитающих.

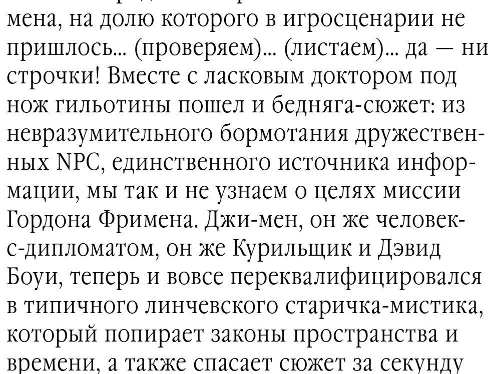
(Кстати, отсюда вытекает спартанский минимализм, наивность и необязательность диалогов. Авторы стараются заменить информативность печатной строки выразительностью действия — как мастера немого кино. Вы заметили, как богаты анимации персонажей? Они заглядывают в лицо, то и дело оборачиваются на ходу, даже пятятся, отчаянно жестикулируя. Их физиономистика признана лучшей из существующих на сей день.)

Поиграем в ассоциации? Ответственность за мир Half-Life 2 в целом лежит, конечно, на Джордже Оруэлле. Бородатый Старший Брат строго смотрит на граждан со стен и мониторов, народные настроения контролируются сотнями экранов и проворных левитирующих камер. Остальные столпы НФ являются эпизодически, но каждый замечательно узнаваем. Разве можно ошибиться в идентификации «Войны миров» Герберта Уэллса при первой же встрече со страйдером? Гигантские трехногие механизмы, триподы, между прочим, замечательно анимированы: их суставчатые ходули гибко складываются, а тело с мощным пулеметом может наклониться к самой земле и усмирить бунтовщика, укрывшегося за полками одноэтажного магазинчика. Муравьиные львы неизменно возвращают к мыслям о «Космическом десанте» Роберта-Пола Хайнлайна-Верховена. Разве не возникают они из песка и не нападают стаей, с характерным шелестом и длинными прыжками? А вот замечательный пример геймплей-заимствования: путь Фримена лежит через гулкие пески, где муравьиные львы водятся в изобилии. Правило выживания простое: не сходить с мостков (и выстраивать новые с помощью гравитационной пушки!). Узнаете «Дюну» Фрэнка Герберта? Прекрасно, прекрасно. Еще один яркий эпизод дизайнеры одолжили у Стивена Кинга с его «Темной башней». Тоннель под горной грядой, остовы сгнивших автомобилей и медленные мутанты, очень голодная и неприятная на вид сволочь. К счастью, Стрелок один, без всяких малолетних отягчающих обстоятельств, а патронов для шотгана в избытке, хватит на всех. Особую сюжетную нишу заслужил городок Ravenholm, трибьют кинорежиссеру Ромеро и жанру трэш-хоррора в целом. Здесь Valve изменила и оруэлловскому стилю, и себе: несмотря на ряд впечатляюще поставленных сцен, путь Фримена вдруг становится путанным и по-заячьи сумбурным. Зато включает в себя использование лучших ловушек за всю историю шутеров! Вы когда-нибудь давили зомби ржавыми «Волгами»? Быть может, кромсали их лезвиями от циркулярной пилы? Вот и дорогая редакция, аки племя молодое, неразумное, веселилась демонически.

Ах, ловушки! Впервые — навязчивое слово — физическую модель пытаются интеллигентно задействовать как элемент геймплея. Недвусмысленно, надуманно — но первопроходцам многое простится, пусть дерзают. Специально для баловства с многочисленными предметами интерьера и даже экстерьера дизайнеры создали гравитационную пушку, изобретение, обреченное на клонирование на многие годы вперед. Чудесный аппарат работает в двух режимах: притягивает к себе и удерживает на весу предметы, а также бросает их или ударяет гравитационной волной. Если кончились патроны (или вы законченный жмот), в гадов летит все любое. Кирпичи, автомобильные двигатели и сами авто, бочки с горючим и без, шкафы, газовые плиты — все порадует хрупкую вражескую анатомию, будучи запузыренным с нечеловеческой силой и ловкостью. Дальше — больше. Дверные засовы изымаются из пазов сквозь открытую форточку, перевернутый багги мигом ставится на все четыре, питающие защитное поле штекеры выдергиваются из розеток. Гениально? А то! Бочки с воздухом помещаются в лежащую на дне железную клетку, чтобы поднять ее на поверхность. Тяжелые коробки складываются на край доски, дабы соорудить трамплин для ховеркрафта. Бдительные летающие камеры-со-вспышкой и агрессивные левитирующие пилы (да, гадость мерзостная) мигом засасываются волшебным полем гравигана, чтобы через секунду отправиться в сторону ближайшей бетонной стены навстречу верной смерти. Словом, если человек, предложивший гравипушку, еще не представлен к какому-нибудь высокому дизайнерскому ордену, значит, в этом мире совсем не осталось справедливости: идея впрыскивает мощную струю молодой крови в чахлые древние вены FPS-геймплея. Да, господа девелоперы, не забудьте поощрить и виновника гравитационного безумства проводов линий электропередачи, что завязываются в узлы и летают детской скакалкой, почуяв близость инопланетного патрульного корабля! Наверное, самый зрелищный экстерьерный фокус во всей игре... Браво!

На фоне сверхработы дизайнеров уровней и «физиков» творческая хромота сценариста Лейдлоу и бездарность ответственных за искусственный интеллект особенно обидны. И то и другое — провалены безнадежно. Возможно, современная молодежь действительно не любит читать, но это не повод лишать Гордона Фримена внешности, характера и цели в жизни.

То, как выглядит главный герой Half-Life 2, мы знаем лишь благодаря коробочному арту. Или этот странный персонаж при бородке, гидрокостюме и огромных очках — еще один исключенный в последний момент из партийных рядов NPC? За все время игры камера ни разу не покидает точки зрения протагониста, посмотрев вниз, мы не обнаружим ни ног, ни туловища, ни отражения в воде. Фикционный Гордон Фримен, как логично заметил бы господин Оруэлл, — бунтовщик выше пояса. Или даже выше шеи, поскольку его руки не ложатся ни на руль багги, ни на штурвал глиссера. Причины подобного решения мистер Лейдлоу неуклюже оправдывает в интервью, мы же мстительно предположим, что Фримен — это даже не голова профессора Доуэля, а взбесившаяся летающая камера слежения, которая изловчилась вырывать у жертв оружие вместе с руками. Только так можно объяснить еще и супернатуральное молчание рядового Фримена, на долю которого в игросценарии не пришлось... (проверяем)... (листаем)... да — ни строчки! Вместе с ласковым доктором под нож гильотины пошел и бедняга-сюжет: из невразумительного бормотания дружественных NPC, единственного источника информации, мы так и не узнаем о целях миссии Гордона Фримена. Джи-мен, он же человек-с-дипломатом, он же Курильщик и Дэвид Боуи, теперь и вовсе переквалифицировался в типичного линчевского старичка-мистика, который попирает законы пространства и времени, а также спасает сюжет за секунду до его скоропостижной и жалкой кончины. Грядут множественные аддоны, берегитесь!



Что касается AI, пинок в его сторону чисто символичен. При всех своих скриптах Half-Life 2 не нуждается — да-да! — в высококачественном и заумном монстроповедении. Это тир, блокбастерный Deer Hunter, где вышибание троцкистов — лишь часть геймплея, но никак не единственное и основополагающее развлечение. Поразительно, ересь, но факт. Статисты существуют для того, чтобы красиво стрелять в молоко, а затем драматически падать, на то они и пушечное мясо. При большом желании

Без рук, без ног, без топорища — Гордон Фримен вышел из подвалов Black Mesa подышать свежим постапокалиптическим воздухом.

дизайнеры могли бы продлить первую главу, в которой у Фримена нет ни рук, ни монтировки, до самого конца игры — и сделать наше маленькое приключение не менее волнительным. Не верите? Тогда загляните в себя. Как вы относитесь к Старшему Брату Valve, который так долго терзал обещаниями, показывал ролики из игры, а затем выкидывал эти сцены из финального релиза, который запорол сценарий и AI, напичкал игру триггерами и скриптами, который безжалостно и беспардонно пиарил вас по-черному целых шесть лет? Вы его любите. Любите! Что и требовалось доказать.

---

БЕСЕДУ ВЕЛ GAME.EXE

**МАРК ЛЕЙДЛОУ**
VALVE SOFTWARE

# Лейдлоу с пристрастием



*Непередаваемо дорогая редакция еще не вполне пришла в себя после сеанса коммуникации с седой глыбой Бориса Натановича Стругацкого, а в почтовых ящиках кудесников вечного п. нарисовалась очередная повестка. «Ваша следующая цель, — указывали суровые строки, отчеканенные до боли знакомым почерком, — американец, автор нескольких НФ-рассказов и повестей, среди которых «37-я мандала», «Неоновый лотос», «Третья сила» и «Калифорния». Один из представителей посткиберпанка, ваш объект удостоился личной благодарности Уильяма Гибсона в предисловии к «Виртуальному свету»... Достаточно? След взят? Ату, родные!»*

**МАРК ЛЕЙДЛОУ**
Профессиональный литератор, сценарист компании Valve Software, координатор (руководитель) группы дизайнеров уровней игр Half-Life 1 и 2. Автор следующих литературных произведений: A Hiss of Dragon (1978, в соавторстве с Грегори Бенфордом (Gregory Benford), Tissue (1980), Sneakers (1983), Plug-in Yosemite (1985), Muzak for Torso Murders (1986), His Powder'd Wig, His Crown of Thornes (1989), Mars Will Have Blood (1989), Closed Circuit (1998), Dad's Nuke (1985), Neon Lotus (1988), Kalifornia (1993), The Orchid Eater (1994), The 37th Mandala (1996, премия International Horror Award в номинации «Лучший роман 1996 года», номинация на 1997 World Fantasy Award), The Third Force (1996).

Тем же вечером вагон чудовищно разномастных вопросов обо всем и маленькая тележка частных инсинуаций отправились к уроженцу Калифорнии, сотруднику Valve и сценаристу обеих частей Half-Life, нашему старому знакомцу Марку Лейдлоу (Marc Laidlaw).

**.EXE *(наперебой)*:** Здравствуйте, Марк! Поздравляем! Поздравляем!!
**Марк Лейдлоу:** Привет, «Икзи». Стало быть, понравилось?

**.EXE:** Всенепременно. Архипозитивно. Взахлеб. Одним хлопком. Как сто пятьдесят, потом еще сто пятьдесят, еще и... ржаная горбушка.
**Марк Лейдлоу *(кажется, в сторону)*:** О чем это они?..

**Олег Хажинский:** Дражайший, но несколько неуклюжий в политесных делах коллектив выражает свое глубокое удовлетворение игропроцессом Half-Life 2, уважаемый Марк. Я же хотел поинтересоваться, играете ли вы сами?
**Марк Лейдлоу:** Марк Лейдлоу и КИ? Конечно. Конечно, да. Обожаю играть. С одной ремаркой: мои любимые проекты находятся на хорошем удалении от объекта трудовых забот. С жанровой точки зрения наиболее симпатичный мне FPS — Thief. Хотя какой это шутер... No One Lives Forever 2 приятно поразила профессионально поставленным сценарием, да и геймплей не подкачал. Что-нибудь еще? Пожалуй, Ico (PS2-адвенчура 2001 г.р. — *Прим. ред.*) с ее бессловесным, но тем не менее гениальным нарративом. Самые грамотные сценаристы, на мой взгляд, в один прекрасный момент собрались под крышей Nintendo, — большинство конгруэнтных мне проектов были построены для GameCube, и я по-хорошему завидую специалистам по локализации, которые изрядно оттянулись, адаптируя неуемные фантазии японских дизайнеров для западного потребителя. Обидно, что PS2 смогла порадовать меня лишь парой фундаментальных релизов — Ico и Fatal Frame.

**Фраг Сибирский:** Но работаете вы все-таки с 3D-шутерами...
**Марк Лейдлоу:** Потому что старое и глубокое чувство к Quake непреходяще. Знаете, я все еще балуюсь deathmatch-режимом оригинального релиза! Также время от времени поигрываю в сингл. Что ни говори, а Сэнди Питерсон освятил игру картами подлинного Лавкрафтовского безумия, Американ Макги выковал восхитительный и цельный индустриально-готический стиль, а блистательный дизайнер Джон Ромеро до сих пор заставляет горько оплакивать свой безвременный уход из цехов 3D-моделирования... И еще одно. С дизайнерской точки зрения, игра бессвязна, как лепет лондонского пропойцы. Уровни прекрасны... но бессмысленны, они никак не стыкуются друг с другом

и стоят гордыми и одинокими памятниками рукоделию собственных творцов. Мой мозг находит в этой феодальной разобщенности Quake особое очарование, я раз за разом переживаю и перевариваю каждую отдельную карту — так устрица трудится над попавшей внутрь песчинкой — и поныне помню игру наизусть. Фетишистская зацикленность на Quake помешала мне оценить лаковый глянец миров Unreal Tournament — как и наработки последующих частей Quake. С точки зрения онлайнового бойца, я сущая бездарность, а потому большинство командных услад последнего времени пролетели мимо меня. По долгу службы я был затянут (и вскоре оценил по достоинству) в многопользовательский режим первой части Half-Life — к своему собственному удивлению, я нахожу его забавным. Кстати, аналогичный режим для HL2 обещает быть не менее волнительным. Когда появится на прилавках, само собой.

**Фраг Сибирский:** Представим себе, что в параллельном измерении сценарист Марк Лейдлоу подружился с командой id Software и принял участие в работе над Quake. Как изменилась бы игра?

**Марк Лейдлоу:** В свое время я сгорал от желания поработать с id, но, увы, был достаточно проницателен, чтобы осознать собственную невостребованность в этом коллективе. Да они и не звали — хотя Джон Ромеро позже прилагал определенные усилия, чтобы перетащить меня в Ion Storm. Однако тогда, до ошеломляющего успеха Half-Life, я сделал для себя определенный вывод: сценарист должен быть искушен в искусстве гейм-дизайна. Единственный и верный способ эффективно вплетать нарратив в скелетную структуру игры id-типа — это создание уровней-рассказов, уровней-историй, которые постепенно разворачиваются, как хорошая книга, по мере их прохождения... Эх, молодо-зелено! Я был настолько впечатлен вселенной Heretic (помните? Настоящий хит! Raven Software, 94 год...), что даже подвизался написать несколько рассказов по мотивам игры... К счастью, затея провалилась. Уже после релиза Half-Life я наткнулся на разглагольствования Тома Холла о DOOM — к собственному удивлению, прежде я не был знаком с этим объектом культа! Поиграл. И понял, что в свое время, на стадии проектирования DOOM, id пыталась достичь тех же целей, которые были успешно воплощены в Half-Life. Зачастую одного мастерства недостаточно. Необходимо везение: Valve, и я вместе с ней, оказались производными от очередного шага технологий. Если бы не мы, то Half-Life создал бы кто-нибудь другой.

**Фраг Сибирский:** Ого, рассказы по Heretic... интересный поворот событий! Тем более удивительно, что вы, фантаст со стажем, до сих пор не написали ни строчки беллетристики о Гордоне Фримене.

**Марк Лейдлоу:** Я думал об этом не раз, поверьте! Когда-нибудь. Позже. Не сейчас. Но — обязательно. На данный момент игродизайн привлекает меня несравненно сильнее: вся суть Half-Life в революционном способе повествования, на зависть и книгам, и кино. Но мы, пионеры нового Дикого Нарративного Запада, откололи лишь самую верхушку от айсберга, перспективы развития и совершенствования КИ безграничны. А книга... Ее знают со времен Гутенберга; сила печатного слова хорошо известна даже последнему пигмею Конго. Кроме того, рассказ — очень личностное творение, крик души, тогда как игра — плод коллективного разума. Хочу ли я, могу ли я ограничить собственную фантазию рамками вселенной Half-Life, мира, изобретенного в соавторстве с кем-то еще? Сейчас я не готов ответить на этот вопрос утвердительно — не думаю, что смогу в одиночку выжимать из материи повествования столько же соков, сколько давит из нее целая шайка индивидуумов.

НА ДАННЫЙ МОМЕНТ ИГРОДИЗАЙН ПРИВЛЕКАЕТ МЕНЯ НЕСРАВНЕННО СИЛЬНЕЕ: ВСЯ СУТЬ HALF-LIFE В РЕВОЛЮЦИОННОМ СПОСОБЕ ПОВЕСТВОВАНИЯ, НА ЗАВИСТЬ И КНИГАМ, И КИНО.

**Александр Вершинин:** Марк, ваш пиетет по отношению к истории доктора Фримена достоин всяческого уважения, но, если приглядеться, в Half-Life нет ровным счетом ничего оригинального. Более того: некоторые эпизоды очевидно изъяты из очень известных научно-фантастических произведений. Вас, как литератора, не пугает повествовательная вторичность КИ?

**Марк Лейдлоу:** В сценарии Half-Life 2 действительно нет ничего сверхъестественного. Приключения с багги недвусмысленно



отдают «Безумным Максом», тогда как судно на воздушной подушке неизбежно наведет игрока на мысли о Джеймсе Бонде или даже «Хозяине горы» (Gentle Ben, 1967. — *Прим. ред.*). Мы не старались умышленно копировать знаменитые книжные и киноэпизоды, но ассоциативный диалог между сценаристом и эрудированным игроком только идет на пользу проекту. Что касается незаслуженной, но имеющей место быть вторичности КИ по отношению к литературе и киноискусству... я предпочитаю находить положительные стороны в сложившейся ситуации. У нас развязаны руки, мы можем смело экспериментировать с любыми формами, распоряжаться накопленным «старшими братьями» опытом. К сожалению, игровые сюжеты все еще не выбрались из темной эпохи примитивизма: лучше всего продаются незамысловатые истории, не претендующие на соучастие игрока. Сложные сюжеты встречаются в некоторых культовых играх, но они по определению не могут рассчитывать на кассу и внимание широкой аудитории. Достаточно вспомнить The Last Express... Valve делает ставку на массовое признание, поэтому в истории обеих частей Half-Life нет ничего сверхординарного. Уловка, и наш конек, в технике изложения этой незамысловатой побасенки! Мне нравится думать о своей работе в шахматной терминологии: игра стара как мир, правила неизменны, но тактика и стили постоянно эволюционируют. Вот и мы, будто гроссмейстеры, стараемся рассказать самую обычную на вид историю совершенно иным — гиперсовременным — способом.

Квестовый жанр на ПК устроен чрезвычайно несправедливым образом: чтобы преуспеть в игре, необходимо перестать думать самостоятельно!

**Фраг Сибирский:** Но почему именно FPS? Один из наиболее легкомысленных жанров, шутеры, казалось бы, должны представлять для хорошего сценариста гораздо меньший интерес, нежели ролевые игры или стратегии. Однако главные сюжетные блокбастеры в последнее время почему-то выходят именно из шутер-студий...

**Марк Лейдлоу:** Думаю, суть вопроса в легкости восприятия. Шутеры рассчитаны на казуальную, крайне широкую аудиторию. При этом я ни в коем случае не допускаю, что сценаристы FPS-фронта могут превосходить мастерством своих коллег из менее массовых жанров. Те же ролевые игры часто задействуют знаменитых фэнтези-авторов, но должный эффект от сотрудничества теряется благодаря крайне неуклюжему дизайну современных RPG. Они неинтуитивны, недружелюбны по отношению к новичкам и подразумевают немалые фундаментальные знания о предмете повествования. Если вы не увлекались настольными ролевыми баталиями в глубоком детстве, когда располагали достаточными временными ресурсами для постижения смысла аббревиатур THACO или 2d6, то насладиться нарративным мастерством именитого писателя становится задачей нетривиального характера. Черт подери, я так и не смог постичь замысловатые глубины толстых хэндбуков, RPG для меня совершенно мертвый жанр!

**Маша Ариманова:** А квесты? Вот где неподнятая целина для писателя...

**Марк Лейдлоу:** Квесты подводят меня вплотную к точке кипения. Честно? Не выношу. Квестовый жанр на ПК устроен чрезвычайно несправедливым образом: чтобы преуспеть в игре, необходимо перестать думать самостоятельно! Только так, как предписал автор пазла. Первой адвенчурой в моей жизни стал MYST — элегантный представитель незамутненной дизайнерским безумием логики. Return to Zork был вторым, но чуть было не последним: меня заставляли скармливать летучим мышам люминесцентную дрянь, дабы зверьки, на лету отгадив свое, указали мне путь через темный страшный лес. Тьфу! Я навсегда запомнил бесконечный гномий монолог, из которого следовало извлекать и записывать на бумажку все «налево» и «направо», то есть указания, как не заплутать в подземном лабиринте. Мой мозг болел и чесался, он конструктивно не приспособлен к такой работе! Grim Fandango... Я последовательно и бесповоротно застревал на каждом пазле, пока не достал полное прохождение игры. Изучив его, я осознал, что не в силах самостоятельно решить ни единой поставленной дизайнерами задачи. С тяжелым сердцем — мне были симпатичны и оригинальный сюжет, и графическое исполнение игры — я отложил этот квест, чтобы никогда к нему не

вернуться. Думаю, изложенного достаточно для полной и окончательной дисквалификации меня как квестера?

**Маша Ариманова:** Увы и ах...
**Марк Лейдлоу:** Ответив на вопрос дамы, позволю себе вернуться к предыдущей теме. Шутеры, в том числе командные класса Unreal Tournament и Quake, — действительно совершенно отдельная история. Их цель — постоянное балансирование на гребне технологической волны; на замысловатый сюжет и режиссерские штучки времени просто нет — можно упустить очередное цунами графической эволюции. Поэтому сначала разрабатывается и обкатывается движок, основа, фундамент. Пока первая его итерация, разумеется, чисто многопользовательская, собирает кассу за красивые глазки, у дизайнеров есть время набросать незамысловатый скетч и выпустить уже сценарный вариант действа. Отсюда определенная цикличность, свойственная шутерам: многопользовательские и сюжетные FPS постоянно чередуются, подставляют потребителю то глянцевую, то дискурсную сторону.

**Ашот Ахвердян:** Отсюда логичный вопрос: сложно ли делать глянцевый сюжетный шутер? Опыт Half-Life наглядно демонстрирует возможность усидеть сразу на двух стульях, но мы хотели бы знать, какой ценой дается этот фокус.
**Марк Лейдлоу:** Большой кровью, дорогие друзья! Даже я, литератор-фантаст, в конце концов пришел к заключению, что хороший FPS не нуждается ни в избытке диалогов, ни в заботливом и пространном объяснении каждого шага. Это не только устоявшийся стиль Half-Life, но и решение, проверенное бесконечными опытами на лабораторных крысах. Исходно все персонажи HL2 были куда более разговорчивыми — и мы тонули в жалобах на занудство и никчемную продолжительность сюжетных сцен. Многие поклонники FPS до сих пор считают игру сюжетно перегруженной, но лично я полагаю, что баланс между действием и нарративом идеален. Нам пришлось (с громким зубовным скрежетом) оставить за бортом немало интересных и красивых эпизодов — все во избежание геймплей-провисания, моментов, когда игрок, не помня себя от скуки, дожидается окончания AI-монолога. И вот результат: даже те отъявленные мерзавцы, что не слушали своих NPC-менторов (даже вполуха!), получили довольно знаний для благополучного прохождения игры от и до. Знаете, каким был один из ключевых дизайн-постулатов оригинальной Half-Life? «Вы можете играть без звука и не увидеть ни одной строчки диалога, но все равно догадаетесь, куда идти и что делать». Работая над Half-Life 2 мы не столь сильно заламывали себе руки, но тем не менее старались максимально визуализировать скриптовые сцены, не полагаясь ни на звуковую поддержку, ни на текстовое сопровождение.

**Ашот Ахвердян, Александр Вершинин, Олег Хажинский** *(хором)***:** Хорошо, хорошо. Но почему в игре нет Гордона Фримена?! Мы ни разу не видели его лица, у него нет голоса, а машину и ховеркрафт он водит, не касаясь руля руками. Его нет! Украли? Инопланетяне?!

Даже я, литератор-фантаст, в конце концов пришел к заключению, что хороший FPS не нуждается ни в избытке диалогов, ни в заботливом и пространном объяснении каждого шага.

**Марк Лейдлоу:** Хуже — дизайнеры. Мы умышленно деперсонифицировали фигуру центрального персонажа. Ваши мысли — его мысли. Ваш голос, ваш возмущенный крик или удивленный всхлип — реакция Гордона. Мы отказываемся навязывать игроку чужой голос, внешность, действия. Вы контролируете мистера Фримена со старта и до финиша, все герои нашей маленькой пьесы обращаются к вам, а не к странному промежуточному звену.

**Александр Вершинин:** Но поступки, все сюжетные ходы игроку тем не менее навязываются! Причем в случае с HL2 у Фримена нет особой мотивации для действий: если в первой части это была вполне очевидная самооборона, инстинкт самосохранения, то вторая иллюстрирует опыт схода с корабля на бал: только что прибывший на поезде доктор Ф. спустя пару минут уже числится в активистах сопротивления!
**Марк Лейдлоу:** Друзья, я готов обсуждать

способы изложения истории, но не ее толкования. Мотивация к действию, равно как и внешность/голос протагониста, целиком и полностью остается на совести конечного пользователя.

Больше всего времени уходит на спарринг с аниматорами и дизайнерами уровней — их работу приходится контролировать и направлять постоянно, пока задуманное на бумаге не окажется убедительно воплощено на дисплее.

**Ашот Ахвердян:** Объясните хотя бы значения всех этих чисто русских названий на крышах домов: «ТНТ», «ДЕКЛ», «Порт 5»... Мы в несчастной России, да?
**Марк Лейдлоу:** На самом деле мы подразумевали аббревиатуры, названия компаний. Знаете, TDK, JVC, BASF... Или СССР.

**Ашот Ахвердян:** Вот-вот. Мы так и не нашли единой стилистики в игре: язык скачет с русского на английский, тем же балует геймплей, замешивая в одном котле симпатичную легковесную аркаду и атмосферную, местами мрачную и утопичную хоррор-фантазию.
**Марк Лейдлоу:** На том стоим. Half-Life, если помните, тоже состояла из подборки различных по настроению и сложности мини-игр, простых пазлов и арен. Каждую из них требовалось разрешить, выиграть — чтобы продвинуться дальше. Поскольку подобная многогранность геймплея стала отличительной особенностью серии Half-Life, мы постарались создать гибкую и демократичную сюжетную линию, с одинаковой охотой вплетающую в игру любую дизайнерскую задумку. В первой части унификационной субстанцией был комплекс Black Mesa; сейчас мы связали воедино шутер, аркаду и пазлы сквозными NPC-персонажами и всеобъемлющим оформительским решением.



**Олег Хажинский:** Многообразие видов геймплея подразумевает многопрофильность команды дизайнеров, не так ли? В одном из дневников, если мне не изменяет память, вы писали, что постоянно варьируете род деятельности: то участвуете в создании пазлов, то помогаете с дизайном уровней, то пишете диалоги. Значит ли это, что вы тот человек, который объединяет команду и координирует ее действия?
**Марк Лейдлоу:** К вашему, да и моему удивлению, у нас нет ни одного человека, который мог бы именоваться руководителем проекта. Valve работает как команда, некоторые люди берут на себя ответственность за планирование и установку промежуточных дедлайнов, другие координируют взаимодействие дизайнерских групп. Я сам? Стараюсь быть средоточием всех ценных сценарных идей, отвечаю за последовательность и логику сюжета, а также сочиняю все диалоговые строки в игре. Общение с дизайнерами в моей работе необходимо: сценарий то и дело изменяется вследствие невозможности воплощения той или иной дизайнерской идеи; геймплей постоянно корректируется и балансируется; некоторые уровни просто не успевают войти в игру по самым экзотическим или обыденным причинам. За всеми перечисленными девиациями мне приходится следить в оба — и своевременно подгонять диалоги и действия героев под новое сценарное русло.

**Олег Хажинский:** Расскажите, пожалуйста, как вы жили все это HL2-время.
**Марк Лейдлоу:** Гм... Марк Лейдлоу, сценарист, просыпается в семь утра, чтобы растолкать детей и забросить их в школу. После чего отправляется на работу и, засучив рукава, погружается в бескрайнее море электронной почты. На расчистку ящика и генерацию своевременных и остроумных ответных реплик уходит почти весь день; в перерывах между почтовыми стычками я умудряюсь набросать несколько строк диалога, подарить бумаге еще несколько бесценных сценарных идей или даже заскриптовать уже готовую сцену. Внезапно меня осеняет, что я давно не встречался с N и не видел, как прогрессирует его участок кода. Стало быть, я отправляюсь в гости к коллеге и пытаю его глупыми вопросами и назойливыми просьбами до тех пор, пока он не удовлетворяет мое любопытство. Если контакт сумел впечатлить меня своими беспримерными успехами, я возвращаюсь на рабочее место с сияющими глазами и принимаюсь изливать черновые планы игровых событий, способных в полной мере использовать только что освидетельствованные чудеса. Больше всего времени уходит на спарринг с аниматорами и дизайнерами уровней — их работу приходится контролировать и направлять постоянно, пока задуманное на бумаге не окажется убедительно воплощено на дисплее. Время от времени меня отправляют в Лос-Анджелес, в звукозаписывающую студию,

где вместе с Уиллом Ван Буреном и Биллом Флетчером мы записываем актерские реплики в соответствии с последними коррективами сюжета. В шесть часов вечера я ухожу с работы и перестаю существовать для окружающего мира вплоть до следующего утра...

**Николай Третьяков:** Единственное, чего мы не находим в вашем распорядке дня, Марк, это времени для писательских студий. Иначе говоря, а как же киберпанк?
**Марк Лейдлоу:** Знаете, с моими книгами знаком слишком узкий читательский круг — не думаю, что мое временное отсутствие на литературной сцене будет замечено. Осмелюсь взять больший масштаб: даже Уильям Гибсон не привнес в литературу ничего, кроме термина «киберпространство». Причем его заслуга лишь в своевременном нахождении в правильном месте: стремительно нарождавшееся... гм... киберпространство нуждалось в имени собственном — и измышления Гибсона пришлись как нельзя кстати. Я равнодушен и к термину «киберпанк», никто из нашей писательской братии ни разу всерьез не примерял его на себя. Судите сами: никакого «киберпанк-движения» не было, не обращайте внимание на досужие умопостроения литературных критиков — они окрестили киберпанком несколько схожих произведений случайных авторов. Среди последних оказался и ваш покорный. Определенная часть вины за легализацию киберпанка, безусловно, лежит на Брюсе Стерлинге — он собрал рассказы воедино, удачно озаглавил сборник — «Отражения: антология киберпанка». Так бесформенное обрело очертания и броский слоган. Боже упаси, я не жалуюсь: чаевые от той публикации до сих пор то и дело согревают мой семейный бюджет. Однако к тому времени, когда киберпанк заметили специалисты по модным течениям из Time Magazine, все было кончено, всякая разумная жизнь в этом мире уже угасла.

**Николай Третьяков:** То есть киберпанк, по вашему мнению, мертв?
**Марк Лейдлоу:** Я не читал ничего, что хотя бы называло себя так, уже долгое, долгое время.

**Николай Третьяков:** А научная фантастика?
**Марк Лейдлоу:** Старинное определение научной фантастики остается в силе. Если вы грубо указываете на что-то пальцем и говорите: «это скай-фай», значит, так оно есть! Само по себе направление уйти не может, это жанр, равноценный классическому детективу или любовному роману. Другое дело — мода на жанры. Некоторое время люди читали только киберпанк. Чуть раньше я самолично налегал на детективы, пролистав изрядное их количество. Сейчас... наступило странное затишье. Желание прыгнуть в очередную НФ-бездну то и дело накатывает на меня — и затем оставляет на продолжительный срок. Подпитывается ли киберпанк энергией научной фантастики? Не знаю. Не уверен. Сам Гибсон не слишком тяготеет к НФ, к киберпанку он пришел через произведения Уильяма Берроуза, автора куда более фантастичного, чем большинство представителей НФ. Мои корни несколько иные: для Марка Лейдлоу нет ничего более вдохновляющего, чем модная стилистика пятидесятых «Comic Inferno». На ней были вскормлены Фредерик Пол, Сирила Эм. Корнблата, Уильям Тенн, Роберт Шекли, Филип К. Дик. Впрочем, не упомянуть также шестидесятые и «новую волну» было бы преступлением — чего стоят хотя бы «Опасные видения» Харлана Эллисона...

Мои корни несколько иные: для Марка Лейдлоу нет ничего более вдохновляющего, чем модная стилистика пятидесятых «Comic Inferno».

**Николай Третьяков:** И вы не делите киберпанк на подлинный и вторичный?
**Марк Лейдлоу:** Я нахожу саму идею такой классификации оскорбительной и неправомерной. Неужели ты можешь претендовать на жанровую нишу только потому, что крутился в правильных кругах, общался с «настоящими»?



Чушь! В таком случае в числе «ложных» оказались бы истинные столпы: Фриц Лейбер («Увидеть красоту»), Альфред Бестер («Звезды — цель моя»), Джон Харрисон («The Centauri Device»), Сэмюэль Делани («Тритон», «Сверхновая»), Харлан Эллисон («У меня нет рта, а я хочу кричать») и десятки, десятки других.

**Николай Третьяков:** Попробуем подойти поближе к вашим нынешним трудам. Компьютерные игры — это ли не воплощенный киберпанк? Могут ли КИ быть киберпанковскими или это безнадежная тавтология?

**Марк Лейдлоу:** Воистину, основатели киберпанка пытались представить себе такую вещь, как компьютерная игра. Пытались сделать многое — но не смогли предсказать даже появление электронной почты. В каком-то смысле то, чем я занимаюсь сейчас, и есть нормальная работа для характерного персонажа романа в стиле киберпанк. Касательно второго вопроса: такие игры, возможно, и существуют, но я не видел ни одного честного киберпанк-КИ-проекта. Есть Hell: A Cyberpunk Thriller, игра с говорящей фамилией. В ней я не продвинулся дальше открывающего экрана, каюсь. Впрочем, постойте... Вот! Вооружившись всей положенной мне свыше педантичностью, я мог бы отнести DOOM 3 к жанру киберпанка — поможет мне главный герой, по специальности простой рубака-парень, морпех. По бытующему определению, протагонистом киберпанк-произведения должен быть панк (ха-ха), бунтарь, бродяга, изгой. Поскольку наш добрый космокотик браво убивал подобных себе (пусть и одержимых дьяволом) всю игру, то — вуаля! — DOOM 3 подходит нам по первому главному правилу.

**Фраг Сибирский:** Марк, получается, что вы один из тех редких киберпанк-авторов, что устремились в индустрию компьютерных игр... Вы и разве что Орсон Скотт Кард, который, о ужас, был упомянут в титрах The Secret of Monkey Island (1990) как «insults writer». И все!

**Марк Лейдлоу:** Постойте, мсье Кард также писал диалоги The Dig! Я без обиняков назвал бы его симпатизирующим ветераном компьютерного движения: еще в далеких семидесятых, когда Орсон работал литературным обозревателем одного НФ-журнала, он неизменно включал в круг своих интересов и скромные компьютерные поделки тех лет. Он утверждал — вам это понравится, ребята! — что компьютерные игры являются новой литературной формой, заслуживающей не только внимания, но и уважения. В то время у меня и компьютера-то не было! Кард был одним из нескольких смелых, разглядевших огромный потенциал в грудах перфокарт и проводов, являвших собой ЭВМ древности. Думаю, если бы не ощутимый успех его книг, Орсон Кард обязательно отдался бы делу развития КИ как искусства. Кстати, в основе будущего sci-fi-релиза Advent Rising для ПК и Xbox также лежит сценарий Карда. Мне кажется, его привлекают игры с постоянно эволюционирующим миром, обладающие многочисленными способами решения поставленных перед игроком проблем.

**Николай Третьяков:** Сложно ли адаптировать НФ или киберпанк для игрового сценария? Можно ли адаптировать любую книгу? Вот Рафаэль Лафферти...

**Марк Лейдлоу:** ...чья книга «Девять сотен бабушек» лежит подле моего ПК — я неизменно штудирую ее, как только на экране появляется очередная мольба «Пожалуйста, подождите». Лафферти был изрядным оригиналом, таких больше не рождалось. Ваш вопрос о возможности игроадаптации столь комплексных персонажей, как герои Лафферти, великолепен! Я часто задаю

его сам себе. Увы, нынешний игродизайн слишком неуклюж, подавляющее большинство дизайнерских сил растрачивается на попытку передачи хоть каких-нибудь эмоций с помощью грубого инструментария. В конечном счете игра становится воплощением коллективного — не убоюсь! — бессознательного: все трудятся над одной и той же целью и, хотят они того или нет, вкладывают в продукт частицу своего «я».
Современная игра — весьма справедливое отражение команды, ее создавшей, каждого человека в отдельности, но и всех вместе. Игра в итоге получается больше, нежели сотворившие ее обособленные персоналии. Но Лафферти... он был чуточку безумен. На выходе из его печатной машинки оказывались невозможные творения: чистые, откровенные, но бесповоротно безбашенные. Я правильно использую популярный молодежный термин? Спасибо. Так вот, сейчас справедливая адаптация Лафферти невозможна, но стоит ли печалиться по этому поводу? Отнюдь. Рассказы хороши по-своему, так почему игры должны обязательно симулировать эмоции и атмосферу, даримую иными носителями дискурса? Я — за игронезависимость.

**Николай Третьяков:** Тем не менее игросценарии часто используют технику и приемы «бумажных» писателей...
**Марк Лейдлоу:** И это прекрасно! Когда я учился писать (то есть сочинять, конечно), повествовательная манера Элис Шелдон (она же Джеймс Типтри-младший) рождала во мне истовую зависть — в этой даме чувствовалась недоступная мне нарративная сила. Роберт Силверберг во вступлении к «Теплым мирам и по-другому» (1975) описал ее стиль следующим образом: «Начните с конца, в километре под земной корой, в самом трудном положении изо всех мыслимых... А затем — НИ ЗА ЧТО НЕ ОБЪЯСНЯЙТЕ!». Некоторые точно так же характеризуют нарративную технику Half-Life 2 — и они правы.

**Николай Третьяков:** Марк, скажите нам по секрету: литература ведь не умерла, правда?
**Марк Лейдлоу:** Ни в коем разе! За последнее время я прочел немало отличных книг, поэтому не вправе и заикаться о нездоровье литературного мира. Что не должно мешать талантливым авторам пытаться осваивать новые средства нарратива — среди них и компьютерные игры. Главная сиюминутная задача для писателя в обойме игродизайнеров — найти способ воздействовать на геймплей с литературной высоты сценария. Игроиндустрия молода, в ней еще не существует унифицированных подходов к построению дискурса в создаваемой компьютерной игре, каждый случай уникален... Мой друг Джон Ширли недавно написал сценарий для BloodRayne 2. Это хорошо. Правда, есть одно «но»! К сожалению, он был привлечен к проекту слишком поздно, а потому вряд ли сумел внести сколько-нибудь ощутимый вклад в дизайн игры.

**Николай Третьяков:** Однажды вы писали об опасности создания слишком архитипичного игрового мира, универсального и одинакового в каждой игре вне зависимости от ее жанра. Есть ли у вас мысли о том, как телепатически коммутирующие девелоперы могли бы избежать слияния в Боргово коллективное сознательное? Какие Кэн-Ди они должны принимать, чтобы избежать опасностей Чу-Зи?
**Марк Лейдлоу:** Знаете, этот вопрос заставляет меня думать, что я только что принял слишком много Чу-Зи. Думаю, пора остановиться, сделать передышку в нашей беседе. Так вот... Друзья! Я искренне благодарен вам за ваш интерес и нетривиальные вопросы — пожалуй, это самое необычное и приятное интервью из многих тысяч диалогов последнего времени. Спасибо, «Икзи»! Увидимся.

**.EXE:** Марк, успехов во всем. Обязательно увидимся. Пока!

игра 02

ЖАНР **Многопользовательский шутер**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ВЕДУЩИЕ ПРОГРАММИСТЫ **Марк Дэвис (Mark Davis), Кайл Фримен (Kyle Freeman), Кент Саймон (Kent Simon)**
АРТ-ДИРЕКТОР **Крис Тамбурино (Chris Tamburrino)** | КОМПОЗИТОР **Рассел Брауэр (Russel Brower)**
РАЗРАБОТКА И ИЗДАНИЕ **NovaLogic**
ИЗДАНИЕ В РОССИИ **«1С»**
ДАТА РЕЛИЗА **Ноябрь 2004 г.**
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

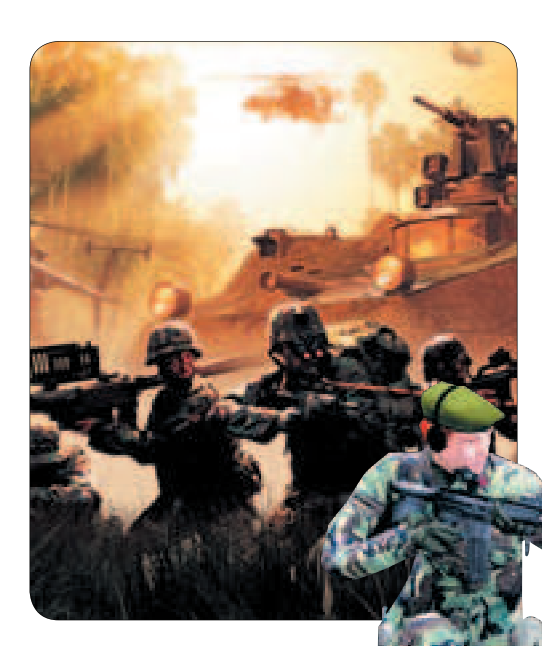
**JOINT OPERATIONS: ESCALATION**

ФРАГ СИБИРСКИЙ

# Гибель Онлайнова

*Свиноматка. — Из Индонезии с любовью. — Новые карты. — Новое оружие. — Новое снаряжение. — Новые особенности мультиплейера.*

Лично я вырос с Battlefield 1942 в одном дворе. Именно эта милитаризованная свиноматка вскормила меня своими многочисленными спаунпойнтами. Поэтому Joint Operations: Typhoon Rising (TR), последняя попытка NovaLogic (www.novalogic.com) приобщиться к большому и светлому, оставила меня более чем равнодушным. Прямо скажем: это был один из самых неорганизованных многопользовательских шутеров на планете. Спаунпойнты во чистом поле. Однообразные до глубокой душевной боли индонезийские карты, покрытые ничьей водой, где пиратствовали до ста пятидесяти озлобленных неудачников. Челночные рейсы маленьких вооруженных групп, хаотичные перестрелки и взрывы — те самые огненные шарики, которые в NovaLogic-играх отвечают за народные увеселения. Благорасположенно настроенные сочинители обозрений окрестили это «живым голливудским фильмом». А то. Разработчики впитывали реакцию мирового сообщества, точно плотоядная губка. Первый же аддон к TR — Escalation (www.jointopsthegame.com) — открывается прыжками с парашютами, мотоциклетной акробатикой и заплывами на надувных лодках. Парашютистов, байкеров и байдарочников преследуют маленькие шустрые вертолетики со спаренными многоствольными пулеметами. Добавлены танки и передвижные зенитно-ракетные комплексы. Бронежилеты. Двадцать пять новых карт. А на картах — все та же трава по пояс, псевдопальмы, холмы и тоскливые городские виды (авторы приложили отчаянные усилия, чтобы окна в городах начали подмигивать нам навстречу — просто слезы на глаза наворачиваются. Нет ничего более грустного, чем несуществующее окно в несуществующую комнату, из последних сил пытающееся сверкнуть на солнце).



ТЕМ ВРЕМЕНЕМ: В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОМ HALF-LIFE 2 ИГРОКИ, ВЗДРАГИВАЯ ОТ ВОСТОРГА, КИДАЮТСЯ ДРУГ В ДРУГА УНИТАЗАМИ.

Карты, впрочем, выстроены много лучше. По стандартам NovaLogic они практически компактны. По стандартам любой другой конторы это все еще произведения неоправданной гигантомании, но прогресс налицо. Спаунпойнты более-менее замаскированы — неоперившимся игрокам теперь не грозит счастливый снайпер-кэмпер на далеком мосту. Основное развлечение — отстрел наземных целей из снайперской винтовки, стоя в грузовом люке зависшего неподвижно «Чинука». Если подгонят ПЗРК и собьют вертолет к чертовой матери — не беда. У всех есть парашюты.
Гордые владельцы танков ни с кем агрегатами не делятся — сами работают и стрелком, и водителем, и бортрадистом. Местный танк — фактически мобильный особняк. На вертолетах так нельзя: чтобы JO-геликоптер превратился в боевую единицу, нужны, как известно, минимум два человека.
Есть и «кооператив». Но он здесь весьма специфический. Боты-террористы нападают со всех сторон, приезжают на мотоциклах, танках, легкой бронетехнике. Прилетают на вертолетах и выкашивают все живое из миниганов. Устраивают засады на чекпойнтах. Чтобы пройти миссию в Joint Operations, нужно четыре (а лучше — шесть) десятков участников.
А если вам удалось организовать такую толпу борцов за справедливость... Зачем тогда вообще нужны компьютерные террористы?



# РОМА ВОРОНЕЖСКИЙ

## СЛОВА, ВЫСТРОЕННЫЕ ОСОБЫМ ОБРАЗОМ

### РАЕР (ШАНСОН)

Я был маладой фраер
Играл на рояли в трактири
А ты была рыжая сука
Играла на флейти в трактири

А я был маладой фраер
Ты на меня не смотрела
Ты дула флейту падла
И иногда подпевала

У тебя был хахаль огромный
Шкаф гнида вор в законе
Ты его очень любила
Дула флейту любила

Раз сели мы с вором играться
В карты играться в трактири
И я тебя выиграл суку
А ты пошла утопилась

Я был маладой фраер
Играл на рояли в трактири
А ты дула флейту топилась
И застрелилась в канаве

Вор в законе подпрыгнул
И из окна удавился
Я маладой был фраер
Я отравился роялью

И так мы шли горизонтом
Каркали пони за башней
С печальным укором пюпитры
И скумбрия будто гирлянда

### КАЧЕТ ПТИЦА...

Скачет птица вверх ногами
на картине из холста
с полосатыми носками
наливая нам полста
в старый кожаный бумажник
на фламинговом пуху,
потому что это важно,
чтобы лампа наверху
освещала лист бумаги
как иной фонарь Арбат
или как универмаги
в шестьдесят с каким-то ватт,
при условии, что стражник
у невидимых ворот
наливал в стакан бумажник
и мяукал будто кот,
полетел за этой птицей
на витрине за стеклом
круглый, плоский словно пицца
с волосатым животом
он идет понуро в речке
на картине из холста,
на газоне три овечки
без ушей и без хвоста
блеют жалобно про осень,
про дождливые деньки,
и танцуют цифрой восемь
на болоте мотыльки.



### ДЕСЬ

Здесь пролилось вино, нарзан,
дым сигаретный здесь пролился,
здесь пролилось далеких стран:
Египет, Ложка, Ватикан,
здесь пролились Толян, Колян,
здесь ты пролился, я пролился.

###  ТЕАТР

Юлия: Андрей,
не пойти ли нам в театр?
Андрей: Не пойти ли нам в театр.
Нам в театр не пойти. Не увидеть
трансформатор станиславского пути.
Не напиться нам
в буфете теплой жидкой
ерунды. Не ударить по котлете линкой
скомканной еды. Не попасть нам
в гардеробы шевеля отростком ног.
Не построить глазки, чтобы
протянули номерок.
Юлия: Да, здорово.

### АРАНЕЕ СОГЛАСЕН

Зубы горят, зубы!
Пыхают в нос волки.
Праздники всякой елки
быстро бегут с палкой.
Велосипед едет.
Кочки трясут почки.
Камень в руке птицей
метко летит в небо.
Стекла дрожат на фиг.
Кошки бегут тоже.
Я на каштан лезу,
строю с него рожи.

Девушка, не проходите
бедрами этими мимо.
Давайте теперь вместе
встречать набежавшую зиму.
Я буду милым и славным.
Практически трезвым все время.
И научусь чашку
мыть за собой сразу.

Хотя это очень трудно —
мыть опустевшую чашку.

### ТКРОЙТЕ ТЕКСТ, ЗАКРОЙТЕ КНИГУ

*(Медленно,
с лицом недовольного
преподавателя.)*

Откройте *текст*.
Возьмите *книгу*.
Залезьте в *справочник*
и вот —
оттуда *буквы* с запятыми,
оттуда *слов* водоворот
летит на вас, подобно *ветру*
с холодным *градом* и дождем,
и льется в вас, подобно *литру*,
и дюйм за дюймом *входит* в вас,
и протыкает ваше *сердце*,
и печень, почки и *гастрит*,
а вы *хватаетесь* за сердце,
оно *отчаянно* болит,
закройте лучше эту *книгу*.
Запрячьте в *шкаф* скорей ее.
Достаньте с антресолей *фугу*.
Литература — *ну ее*.
Ведь *музыка* покруче будет.

игра 03

ЖАНР **Космическая оперетта**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 2000/XP)**
ТВОРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР **Жолт Нюлаши (Zsolt Nyulaszi)**
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР **Норберт Петро (Norbert Petro)** | ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК **Саболч Недьеши (Szabolcs Negyesi)**
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **Золтан Мотьян (Zoltan Motyan)**
РАЗРАБОТКА **Mithis**
ИЗДАНИЕ **HD Interactive**
ДАТА РЕЛИЗА **5 ноября 2004 г.**
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта предпоследнего поколения (128 Мбайт ОЗУ)**

**NEXUS: THE JUPITER INCIDENT**

ЭНДРЮ НОРТОН-ВУДХАУЗ

# Эпическая Сила

*Прибытие на Юпитер. — «Ронин». — Счастливый шанс. — Никаких орхидей для миссис Блэндиш. — Электрическая Бабурэра. — Разноцветные небеса. — Воссоединение. — Опять на Землю. — Раптор-рейд. — Первая зеленая кровь. — Проклятье Кромвеля.*

Торжественно, трубно, валторно: «Вдруг вновь начался Золотой Век Космических Исследований. Потом — Страшная Схватка С Искусственным Интеллектом. Везде на Земле погас свет, и люди побежали в космос. Потом были Марсианские Войны. Уже непонятно, кто с кем воевал, но корпорации и саморазвивающиеся AI в итоге захватили всю Солнечную систему. Только что, в 2112 г., Spacetech наняла свежемороженого Маркуса Кромвеля, Всем Героям Героя, в свой частный флот. Задолго до этого папа Кромвель, тоже Ничего Себе Герой, на корабле Noah's Ark с кучей колонистов канул в пространственную червоточину около Марса. Больше ничего особенного не случилось. Да, Rockets выиграли чемпионат...»

— Не нужно хлестать меня по щекам, лейтенант... эээ...

— Гетц, сэр. Но вы называете меня Дживс. У вас опять был эпический припадок. Вы говорили с венгерским акцентом.

— Так кажется, потому что мой английский слишком хорош. Доложите обстановку, Дживс.

— Скучно, сэр. Сломанный гальюн починили. Потом опять сломали и опять починили. Скучно же.

— Ничего. Надеюсь, нашу миссию все-таки назовут Юпитерским Инцидентом.

— Через две прописные буквы, сэр? Вы жестоки. Вы готовы пойти на такие жертвы?

— Дживс, слава стоит рождественского гуся и пары свеч. Наш долг...

— Сэр, можно откровенно? Почему эти диспетчерши с богом забытых станций так с вами любезны и называют вас «Сам Маркус Кромвель»?

— Им нравится моя слава и мое прямоугольное лицо.

— Или им просто надоели страдающие силикозом шахтеры.

— Не дерзите, лейтенант.

— Как вы все-таки стали Героем Человечества в Марсианских Войнах?

— Не помню, Дживс. Это все заморозка. К тому же я наверняка военный преступник...

— Сэр, транспортный корабль джапов из корпорации «Киссаки», сэр. Нужно остановить и послать десантников на борт. Называется, кстати, «Ронин».

— Как банально.

— Не скажите, сэр: у них есть фрегаты класса «Кенсай»...

(10 минут спустя.)

— Капитан Кромвель, они нашли на борту нечто поражающее заурядное воображение, нечто такое, из-за чего нам придется лететь на секретную базу «Шукенджа» и высадить десантников уже на нее. Это тянет на инцидент?

— Пока не с большой буквы. Прокладывайте курс.

— Сэр, вам достаточно нажать на кнопку и включить IP-драйв, эти карты систем — бутафория.

(10 часов спустя.)
— Капитан, это безымянный морпех, посланный вами на неочевидную, но вероятную смерть. Сэр, мы нашли на базе джапов Корабль Пришельцев! Он выглядит хищно-стремительно, как ваш Красный Продолговатый Спортивный Автомобиль дома. Настоящий Корабль Для Героя, сэр! Называется «Крыло Ангела».
— Как?! Нельзя ли переименовать?
— Поздно, сэр. К тому же это дурная примета.

(10 часов спустя.)
— Они действительно смогли вывести эту посудину из дока? Дуболомы, которым не под силу управлять даже захваченным транспортом?
— Среди них были русские, сэр. Или кто-то в этом духе, вроде венгров или голландцев.
— Надо вынести этим безвестным людям благодарность. Дживс, когда мы отгоняли этих проходимцев из OSEC, а потом жадных джапов, у меня возникало странное ощущение уже виденного.
— Это B5, сэр. Я имею в виду не средство, которым вас накачивали при разморозке, а сериал «Вавилон-5»; я увлекаюсь старинной фантастикой, сэр. Там у людей тоже были неуклюжие корабли без защитных полей, которые трогательно пыхали основными и тормозными дюзами (никогда не мог понять, откуда у нас столько топлива на эти огненные шлейфы), а наши десантные боты и истребители как будто прямиком оттуда. Кстати, вы в курсе, что на носу у одного из «Джемини» была установлена камера? Битва выглядит потрясающе! Да, внешний вид кораблей землян из B5 (в том числе вращающиеся для создания силы тяжести части) полностью позаимствован у советского корабля из фильма «Космическая Одиссея-2: 2010». Жаль, что у вас нет обаяния Савелия Крамарова...

(10 часов спустя.)
— И теперь я на тропе, которая ведет меня к бессмертию...
— Сэр, у вас опять эпический приступ из-за того, что вам порядком отморозило мозги, пока вы вращались вокруг Марса?
— А вот и нет, Дживси, я разговаривал со своим дневником. Меня кое-что беспокоит... Неужели мы будем участвовать только в этих корпоративных перепихонах трое на трое, не считая истребителей, среди иззубренных астероидов на фоне бледных небес нашей Родины, Солнечной системы?
— Общение с русскими пошло вам на пользу, капитан. Ваш язык обогащается. Крепитесь, сэр, скоро «Стажеры» перерастут в «Имею скафандр — готов путешествовать». На «Крыле Ангела» мы одним махом долетим до Плутона, где находится Главная Секретная База «Шукенджа-Бета». Там наверняка будет много интересного.
— Вы уверены, Дживс? Достойное ли это занятие для Выдающегося Героя? И приличествует ли моему статусу корабль?
— Вполне, сэр. Он более полумили длиной и битком набит всякими contraptions, или «гаджетами», как говорят в народе. В дополнение к сканеру с модной синей подсветкой вы сможете ставить на него новые узлы по своему усмотрению. Если хватит этих загадочных «ресурсов». Да, вам еще полагается медаль.
— Прицепите на парадный китель, но так, чтобы осталось еще много места, Дживс. Меня обуревают видения будущего величия.

(10 дней спустя.)
— Капитан, вы все-таки угробили десантный взвод... О, к нам на борт хочет загрузиться AI четвертого поколения по имени Тэнши, что по-японски значит «ангел». Она обещает разобраться с мерцающим объектом, который пробует на зуб наше защитное поле. Пустим?
— Посоветуйтесь с яйкоголовым фрицем, Дживс.
— Доктор Фельтман говорит, что традиционное восточное воспитание, ориентирующее женщину на второстепенную роль, сделало Тэнши эмоционально нестабильной, сэр.

Предвидя упреки в отсутствии возможности для игрока в Nexus сделать шаг влево или вправо, мадьяры пришили к игре редактор миссий и моддинг-наборчик.

— Он совсем спятил. Она же AI. Зачем нам этот психоанализ? Загружайте, и летим прямо вон в то излучающее славу червоточище.
— В червоточину, сэр. Вот мы и внутри. Прямо как трип астронавта Боумэна, не правда ли? Сэр, нас уже приветствуют потомки колонистов с Noah's Ark. Они тоже считают вас героем; очевидно, авансом. Интересное у них оружие... Они говорят, что снабдят нас таким же, если мы согласимся сопровождать их конвой. Здесь даже космос гораздо красивее: эти разноцветные туманности, и звезды ярче... Капитан, да здесь Межсистемная Интрига — игра прямо по вам. Видите ли, местные люди состоят в сложных партнерских отношениях с Вардрагами, которые воюют с другими рептилиями, Горгами, потому что те подозревают их в сбое настройки галактической сети червоточин, хотя во всем виноваты ужасные Механоиды, супер-AI вроде кларковского Безумного Разума. Перспективно, не правда ли? Для разминки мы отобьем космический контейнеровоз «Бетти» у Рапторов, бывших рабов добрых Вардрагов. Это прямо Буджолд. Андерсон. Симмонс. Орсон Скотт, черт возьми, Кард. Или скорее Сергей, прости господи, Снегов...

«Имперско-галактический» Нюлаши считает, что Nexus породит новый жанр — тактический симулятор флота (TFS, Tactical Fleet Simulator). Аббревиатура трехбуквенная, должна прижиться.

(10 дней спустя.)
— «Эрл Грей», капитан. С бергамотом.
— Спасибо. Дживс, пока ты глазел на звезды, моя идея сработала. Я внимательно прочитал ТТХ нового оборудования. Тяжелые лазерные пушки пробивают щиты, потому что концентрируют всю энергию в одной точке, и повреждают отдельные устройства. Как доходчиво, в отличие от обычной техно-болтовни. Отключив все эти автоматические AI-тактики, я дал защитному полю высший приоритет при починке, и в результате эти трущобные Рапторы ничего не могли поделать с «Крылышком», а я спокойно сжег лазерами их орудийные системы, и они дружно выбросились в космос на спасательных капсулах. Невероятно, но каждое оружие можно нацеливать отдельно. Может быть, я набираюсь опыта? Да, необходимо закрепить за каждым кораблем флотилии по звену истребителей или бомбардировщиков. Запиши, пока я не забыл.
— Капитан, вы можете подорвать свое здоровье, злоупотребляя стимуляторами, чтобы успеть дать персональный приказ каждому пушкарю...

(10 дней спустя.)
— Сэр, вам не кажется, что в прошлый раз это был форменный «Стар-Трек»: мы возвращаемся на Землю, а около нее околачивается сферический корабль кибернетических негодяев, грубо поработивших наших соотечественников? И спасенную со станции барышню звали Аманда Роджерс... Ракеты промазали, сэр. И быстро кончились.
— Демонтируем их и поставим плазменные пушки. У нас достаточно гуманоидо-часов для установки.
— Зато сейчас — это «Звездные войны»! Массовое побоище с участием линкоров! Кстати, это Горги, сэр. Я уже путаюсь в этих пришельцах. Главный ярится, как берсеркер, перечисляет имена предков и клянется Склизкими Богами. Это уже Гаррисон какой-то: «Машина времени Техниколор» вперемешку со Скользким Джимом. Нет, сэр, наш бортовой комп не заразили Механоиды — он просто не может отображать такое количество объектов на обзорном экране в высоком разрешении. Торпеда, сэр! Капитан, можно деликатный вопрос? Вам не кажется, что кто-то или что-то нас куда-то ведет? Летаем мы исключительно по навь-point'ам, которые обнаруживаются всегда вовремя (помните позицию среди астероидов, с которой можно расстрелять охранные платформы?). Сканируем вражескую станцию по своевременной наводке «друзей» — и обнаруживаем слабое место. Подкрепления появляются именно тогда, когда у врага численный перевес. Вы считаете, что лично вас бережет для грядущих подвигов Провидение? Даже сейчас, когда на нас нацелен этот мощный ла...

игра 04

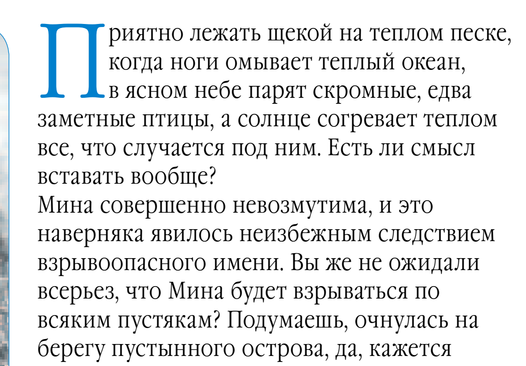
жанр **Самый старомодный квест графства**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущий дизайнер **Алексис Ланг (Alexis Lang)** | ведущий художник **Франк Летьек (Frank Letiec)**
ведущий программист **Стефан Пети (Stephane Petit)**
композитор **Ян Волсый (Yan Volsy)**
разработка **Kheops Studio**
издание **The Adventure Company**
дата релиза **Ноябрь 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 800, 64 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

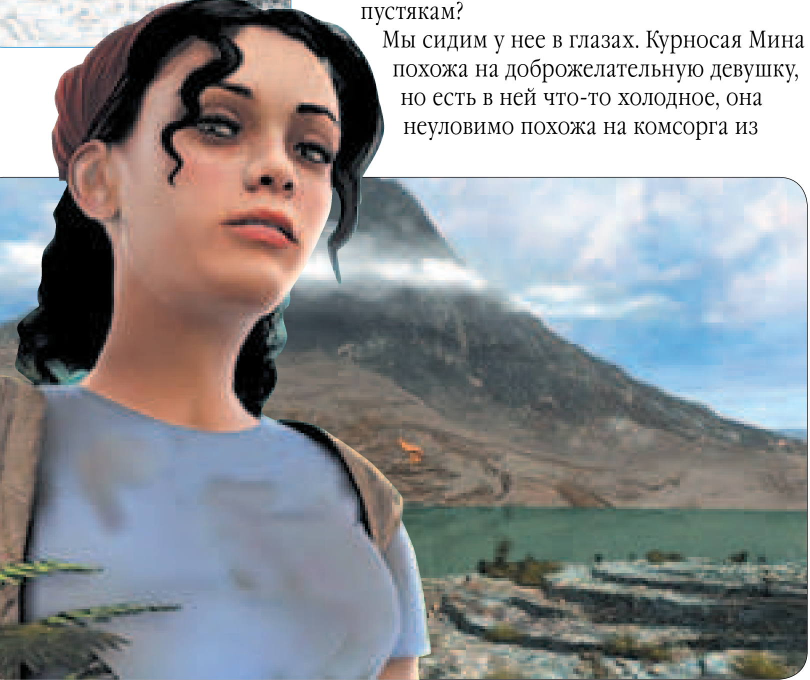
**RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND**

АШОТ АХВЕРДЯН

# Мина и ее чувство песка

*Ни один повод не стоит того, чтобы впадать в отчаяние. — Хорошая Мина в хорошей игре. — Кто пойдет в разведку. — Тайна белых полос. — Времена меняются. Стремление к объективности. — Кирпичная крошка. — Кладбище мертвых животных. — Терпение и труд. — Прочь сомнения, мы уже сделали все, что смогли. — Сто путей, сто дорог. — Люди и звери. — Жизнь на марше. Посвящение.*





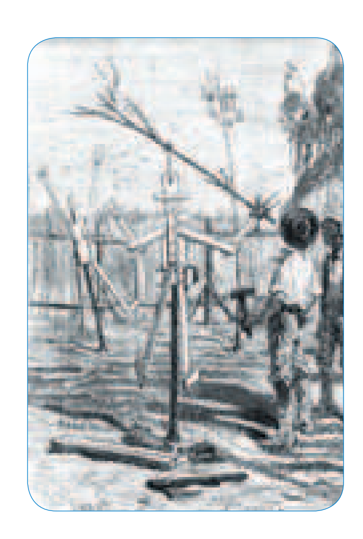
Приятно лежать щекой на теплом песке, когда ноги омывает теплый океан, в ясном небе парят скромные, едва заметные птицы, а солнце согревает теплом все, что случается под ним. Есть ли смысл вставать вообще?
Мина совершенно невозмутима, и это наверняка явилось неизбежным следствием взрывоопасного имени. Вы же не ожидали всерьез, что Мина будет взрываться по всяким пустякам? Подумаешь, очнулась на берегу пустынного острова, да, кажется необитаемого, без всяких припасов и средств к существованию. Зачем тогда вообще жить, если ежеминутно расстраиваешься по пустякам?
Мы сидим у нее в глазах. Курносая Мина похожа на доброжелательную девушку, но есть в ней что-то холодное, она неуловимо похожа на комсорга из найденного на чердаке журнала «Пионер» (оставьте, пожалуйста, место — позже сделаю сноски, объясняющие, что такое комсорг, чердак и пионер). Настоящий активист, не унывающий ни при каких обстоятельствах, бодрый, деятельный. К таким не летят на свидание, с такими ходят в разведку — если она решит, что ей нужен напарник.
И вот мы сидим у нее в глазах. Таинственный остров почему-то не производит впечатления особенно таинственного, должно быть, яркий летний солнечный свет плохо совместим с завесой тайны. Что ж, лично я однозначно предпочту первое.
Смущают только странные вертикальные светлые полосы у горизонта. Конечно, квест бюджетный, но подобные шалости все равно не способствуют погружению (простите, капитан, это не к вам). Мина? Хотя нет, лучше ее не беспокоить — у комсорга дела, она таскает бревна. Позже, когда не только будут перемещены бревна, но и... не важно, так вот, окажется, что светлые швы на горизонте — вовсе не ошибка графического движка, а очень даже игровые объекты. Но Мина, которая тоже их видела, нам ничего не сказала — может, не придала им значения, а может, решила не отвлекать нас по пустякам, пока мы заняты тем, что сидим у нее в глазах. Понимаете, мы ведь тоже те еще комсорги.
Любопытный парадокс: можно указать на полку, где лежит только что появившаяся игра, и сказать, что сейчас таких игр уже не выпускают. Дело даже не в том, что по внешнему виду нельзя определить возраст Return to Mysterious Island (RMI, www.adventurecompanygames.com/mysterious_island), — большинству двухмерных квестов можно дать и месяц, и семь лет с хвостиком,

— а в общем вневременном стиле. В наш просвещенный век не так уж часто можно встретить квест со счетчиком очков в правом верхнем углу. Привычка пропала, и потому не вполне ясно, как к этому счетчику относиться, не то встречать его ностальгической улыбкой, не то хмуриться, бубня что-то еле слышимое о разрушении игровой атмосферы. Еще одна условность.

Даже сам «Таинственный остров» Жюля Верна был в большой степени условен. Пересказ истории о Робинзоне (только в духе нового времени, где одинокого индивида заменил сплоченный, являющийся едва ли не единым организмом, коллектив) был наделен безграничной верой в победу человеческого разума над всем, что его окружает. Если у Дефо человек еще не был всесилен, даже несмотря на все свои поистине титанические способности, и Крузо так и не смог сделать бочку, хотя очень старался, то у Верна венец природы добивался абсолютно любой поставленной задачи. Кажется, еще немного, и бодрые постояльцы наладили бы собственное телевещание.

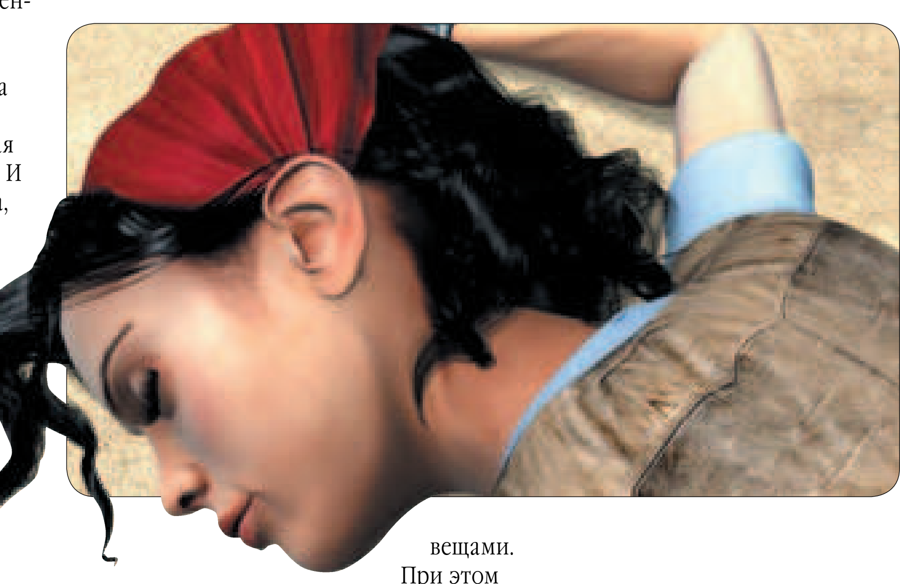
Если помнить об этом, то деяния Мины покажутся не столь уж странными. Девушка желает пройти к мельнице (да, той самой), но вот беда — кирпичная лестница, ведущая к цели, от времени обветшала и осыпалась. И пусть там невысоко, от силы метра полтора, и забраться можно без особых проблем, хотя и слегка запачкав одежду. Но справа застыл счетчик, и Мина не будет карабкаться по развалинам. Врожденная аккуратность, помноженная на жажду деятельности, заставят Мину изготовить груду кирпичей (это в свою очередь тоже делится на множество подзадач), затем устроить реставрационные работы, после чего триумфально подняться к намеченной цели. Такая героиня вызывает бурю восторга и смутные опасения — кто знает, что придет ей в голову в следующий раз.

В этом квесте от первого лица мы разглядываем окружающий мир не более половины игрового времени. Остальную же половину, причем лучшую, мы проводим в окне инвентаря. В противовес нынешней тенденции выдавать игроку не более одного предмета в полчаса, в RMI наш инвентарь наполняется как из рога изобилия, и это тоже привносит отрадную ностальгическую нотку. Уже на пятой минуте за пазухой (гм!) у Мины оказывается два-три десятка предметов, и в дальнейшем этот поток практически не ослабевает. Один зрелый кокос, два незрелых, ракушки, металлические обломки, ветки, палки, бревна, дары природы, плоды человеческого труда и бог знает что еще. Умная, добрая, хозяйственная Мина! Она подбирает дохлого дикобраза и потом с радостью повсюду таскает его с собой. Мало того, пройдет немного времени, и за хозяйственную пазуху отправится даже дохлый тюлень. Мина!



Все это никак не желает помещаться на одном экране, а потому для нас заранее заготовили десяток экранов инвентории, где мы можем произвольно раскладывать предметы по клеточкам на манер ролевых игр. При этом нам не диктуют, как именно мы должны сортировать объекты, — это ваш дом, можете раскидывать вещи как попало или же выработать четкую систему.

Но мы не просто занимаемся бесполезным перекладыванием скарба с места на место. Центр нашей творческой лаборатории — монтажный стол, на котором из подручных материалов собираются (а впоследствии нередко и разбираются) различные... назовем их просто



вещами. При этом конструктор нередко бывает многоступенчатым: из пары предметов получаем самодельное огниво, которое в свою очередь входит в состав еще одного набора. Количество возможных комбинаций по нынешним временам просто удивительное, а ведь некоторые предметы используются многократно в совершенно разных задачах, отчего приходится разбирать даже любимую удочку.

Ну а лично вы, какое бы применение нашли для мертвого дикобраза?

В большинстве случаев при компоновке двух предметов получается довольно очевидный результат, но далеко не всегда, а

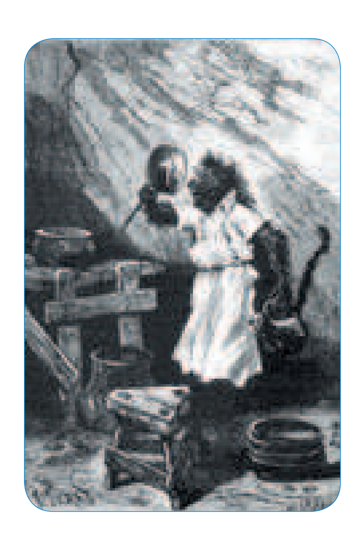


потому изрядную часть времени мы пытаемся соединить воедино вещи, которые, казалось бы, единое целое образовывать не должны. И пусть чаще всего эти попытки результата не дают, но время от времени два никак не связанных предмета способны сформировать нечто удивительное, в силу чего одновременно оживают счетчик и игрок. Возиться с этим конструктором на самом деле весьма интересно — действо чем-то напоминает алхимические опыты в Might & Magic, и если вам нравилось экспериментировать с содержимым цветных склянок в той игре с последующим составлением таблицы результатов, то велики шансы, что приглянется и похожая по духу деятельность в RMI.

Игра возрождает старинные традиции пиксель-хантинга: предмет, чья судьба — оказаться у нас в инвентории, вовсе не жаждет поскорее прыгать в кузов. Он может либо едва выделяться на общем неинтерактивном фоне, либо подчас и вовсе способен принимать защитную окраску, полностью сливаясь с окружающим пространством. Мы наклоняемся вниз, рассматривая землю у самых ног, мы задираем голову едва ли не к горизонту, мы заглядываем в самые неожиданные углы, не веря зрению, тщательно ощупывая каждый островной миллиметр. Тем более что пропущенная вещь может еще не понадобиться пол-игры — и мы будем двигаться все дальше и дальше, пока наконец не уткнемся в трагическую необходимость искать то, не знаю чего.

С подзарядкой мобильного телефона на необитаемом острове возникли предсказуемые сложности. Не придется ли ждать всеобщей электрификации мирового океана?

Составная природа вещей, помноженная на случающиеся неочевидности, порождает суровую необходимость повторно ощупывать каждый миллиметр пройденного пути. Скорее всего, не один раз мы скажем себе: «уж в этом-то уголке Мина точно нашла ВСЕ». Скорее всего, мы ошибемся. Весьма вероятно, что даже дважды или трижды. Терпение и труд — наши самые верные друзья. Терпение и труд.



Очевидно, что такое внутреннее устройство способно свести количество честно, без подсказок, прошедших игру до конца едва ли не к нулю. Авторы это понимали, а потому наделили RMI недюжинной нелинейностью. Многие задачи имеют далеко не одно решение. Быть может, вы захотите вступить в прямой конфликт с бандой агрессивных обезьян (что поделать, Мина, дикие тропики!), а может, решите обойти их с тыла и напугать, отчего они в ужасе покинут поле боя без всякого кровопролития. Бывают и вовсе действия опциональные. Добродушную обезьянку, подвергнутую злыми сородичами избиению каменьями, вы можете уложить на импровизированную койку, а можете обойтись и без этого — если дать пострадавшему лечебное снадобье, то комфорт ему уже и не обязателен. И только счетчик будет сказочно рад, если вы будете делать все-все-все.

Ручная обезьянка — полноправный напарник Мины. Их общение, похоже, носит магический характер — они фактически способны читать мысли друг друга. Потому как не видится другого способа объяснить прирученному животному, что хочешь, чтобы оно перебежало на ту сторону пропасти и с помощью подручных средств починило висячий мост. С другой стороны, надо заметить, что населяющие остров обезьяны силой интеллекта вообще кардинально отличаются от привычных нам приматов.

Впрочем, не меньше, чем Мина отличается от обычных людей. Она с легкостью чинит миниатюрную доменную печь, она охотно берется за работу лесоруба или шахтерский труд. Если бы Нэнси Дрю с раннего детства держала своих детей на диете из стероидов, то на свет могла бы появиться именно Мина. Как она при этом умудряется сохранять достойную фигуру — величайшая тайна.

Как ни приятно нарисована игра, но выглядит все-таки совершенно неживой, как и подобает книжной иллюстрации. Дело усугубляется еще и тем, что сюжетные ролики выполнены в виде черно-белых комиксов. Конечно, лучше экономить на заставках, чем на игровой части, но вот только ремейки творений Жюля Верна не очень хорошо сочетаются с такой подачей.

С другой стороны, похороны тела покойного капитана Немо устраиваются Миной так, что иначе, чем в комиксах эту фантасмагорию толком и не передать. Главное — по-прежнему не забывать об условности происходящего.

Это квест для тех, кто пристально следит за новинками жанра. Да, это хорошая игра, она не обманет разумных ожиданий. Довольно длинная, скорее интересная, чем не, к тому же доверху набитая загадками разной степени сложности. Сюжет хоть и отменяет некоторые детали концовки «Таинственного острова», но при определенных вольностях все-таки сравнительно бережно выдержан в духе романа, в силу чего не очень фанатичные поклонники книги (а есть ли сегодня другие?) не будут обижены. Игра на твердое, уверенное «умница!». Вот только тот зазорчик, что отделяет ее от высшей касты шедевров, — это невероятная, непролазная пропасть.

игра 05

жанр **Костер автоамбиций**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**. Игра также вышла на **PlayStation 2, Xbox, GameCube, GameBoy Advance**
исполнительный продюсер **Ханно Лемке (Hanno Lemke)**
ведущий программист **Райан Бедар (Ryan Bedard)**
ведущий художник **Нейл Эскури (Neil Eskuri)**
разработка **EA Black Box**
издание **Electronic Arts**
дата релиза **Ноябрь 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 933, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ**

**NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2**

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

# Куда уехал цирк

*Биг Тейсти. — Феникс без тормозов. — Женщина-обложка покоряет сердца. — Городские легенды. — Крепкий орешек автопрома. — Церковная десятина.*

Что есть Electronic Arts (www.ea.com), если не «бигмачечная игробизнеса»? С мерцающим коралловым неоном, безобразными декалями, телевизорами в багажниках, раскрашенными акварелью тормозными колодками и золотистой пленкой на окнах изгаженных автомобилей, Need For Speed: Underground 2 (NFSU2, www.eagames.com/redesign/games/pccd/nfs_underground2/home.jsp) — это увесистый кроссплатформенный «Биг Тейсти», флагман казуального общепита, оплот автошахматистов, дезинфекторов асфальта и рулевых ковбоев. Аргх! Красномордый популизм дизайнеров EA становится уж слишком наваристым, не находите? Сложно поверить, что та же самая компания некогда выпустила безукоризненную NFS: Porsche Unleashed. Опасения .EXE-разведчиков были обоснованы, все, что так пугало в предыдущей части, благополучно вернулось в сиквеле, дабы продолжить политику геноцида хорошего вкуса. Полундра, товарищи.

Новое NFS-действо посвящено созданию автогамбургера вашей мечты, в том виде, в каком его, заскорузлого, понимают белые воротнички Electronic Arts. То есть бесконечные заезды, драг-скачки, танцы на льду и фотосессии нужны для раскупоривания статистически самого мощного автомобиля с его последующим превращением в новогоднюю елку. А затем все городские тусовщики и автогубители вдруг разом исчезнут, оставляя счастливого обладателя четырехколесного чучела в гордом одиночестве, наедине с совершенно пустым лубочным городом. Задумайтесь, какой смысл приезжать на Смотровую на автомобиле такой недосягаемой крутизны, что от одного его вида местные и «гости столицы» враз сматывают удочки? Шиковать перед летучими крысами? Первая NFSU возродилась в собственном сиквеле почти дословно: графический движок приобрел чуть больше маслянистого блеска, и только. Все типы гонок также успешно перекочевали из варягов в греки, ничего нового, помимо привычных кольцевых и уличных заездов, драг-рейсинга и дрифта, дизайнерам выдумать не удалось. Не удивительно. Все они были преоккупированы снятием мерок с крейсерских объемов звезды корсетов и повелительницы стрингов Брук Берк (Brooke Burke, www.brookeburke.com, мальчики). Девица на обложке — последнее прибежище некомпетентного; это золотое правило известно всем производителям глянцевой продукции о

достижениях науки, техники и автомобилестроения. Очередь прибегнуть к нему дошла и до серии Need For Speed. Соболезнуем. Правда. Бенефис мисс Берк в прославленном аркадном автосимуляторе ознаменовал безжизненную попытку дизайнеров игросериала оснастить NFS — вы будете смеяться — сценарием. Бедняги, очевидно, насмотрелись Grand Theft Auto и Driver! Иначе откуда в игре взяться целому городу с комиксом-историей в придачу?

Слов нет, идея — пятизвездочная. Крепко сколоченный мегаполис с обилием переулков, проспектов и скоростных автобанов логично связывает между собой все виды NFSU-многоборья. Кататься по ярко подсвеченным улицам, вальяжно выбирая следующую гонку, куда приятнее, нежели тупо прыгать по стартовым дорожкам из одного и того же брифинг-меню. Плюс, неизвестные разграбили богатые гаражи первой части NFSU и растащили их содержимое по уединенным специализированным магазинам. В результате чего обменом (здесь не торгуют!) автомобилей занимается одна контора, за технический тюнинг отвечает другая, обвешивает и напонтовывает третья, красит четвертая...

И, да, все забегаловки требуется обнаружить самостоятельно, путем сосредоточенного прочесывания открытых для посещения районов.

Неизвестно, какой именно сценарий хотели закрутить авторы NFSU2 при помощи Брук Берк, — не получилось даже плохого. Обильные в первые пять минут, комиксы с аккуратно вырезанной и раскрашенной фотомоделью вскоре перестают появляться вовсе, а если вдруг просыпаются, то с совершенно невразумительными посланиями. Стоило ли пытать художников, чтобы проиллюстрировать дачу взятки охраннику аэропорта и, как следствие, открытие нелегальной гоночной трассы близ аэровокзала? И если да, то почему соответствующие мультипликационные бонусы не прикреплены к каждой новой локации? Великая актриса Берк тем временем излагает правила заезда: «...выигрывает победитель, побеждает сильнейший, жми на газ, не прогадаешь, милый». Гм. О сюжете забудем. Попытка не засчитана.

Путь к ультимативному четырехколесному «Биг Тейсти» полон тягот, лишений и повторений пройденного. Все честно заработанные средства вкладываются в любимое на данный момент средство транспорта. Каждый взнос иллюстрируется неохотным шажком вперед трех основополагающих (и единственных) характеристик: скорости разгона, максимальной скорости и управляемости. Пикантная деталь: при неизбежной замене морально устаревшего экипажа на более прогрессивный вложенные в оформление и капитальный ремонт деньги не возвращаются. Типичное жлобство, словно мы в автосервисе...

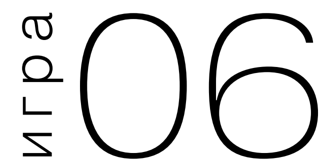
Повреждения? Их нет. Красивый «Форд-Мустанг» 2005 модельного года, многочисленные «Ауди», «Мазды», «Тойоты», «Ниссаны» и «Субару» отлиты из несминаемого победита, ничто на свете не способно нанести хотя бы царапину на их глянцевые бока. Физическая модель использует градусник «управляемости» в качестве исчерпывающего мерила заноса, а поведенческие отличия маленьких четырехколесных друзей человека ограничиваются только бодростью разгона. По-хорошему, скучно.



Underground 2 не хватает логичного развития геймплея. Открытие новых городских районов, анонсы свежих моделей авто — все это мило, но бесполезно. Апгрейдами гордиться невозможно, они принципиально не влияют на дорожные повадки машин, а значит, не приносят и особого морального удовлетворения. Мало-помалу чувство движения вперед, ощущение карьерного роста оставляет даже самого рьяного гонщика — гнаться за очередным металлическим обмылком, чьи параметры на полногтя ближе к правому краю дисплея, извините, не хочется.

Порядковый номер NFSU2 потрачен беспричинно — перед нами доведенная до ума версия оригинальной аркады по мотивам научно-популярного фильма «Форсаж». А вообще, налицо нескрываемое желание Electronic Arts поставить серию на поток, в один ряд с ежегодными релизами «Футбола-200X», «Хоккея-200X», «Ралли-200X» и многих других аннуальных праздников. Или легче просто установить десятину, ежегодный оброк, как в добрые времена феодализма? Трудно быть маленьким игродельцом с космическим аппетитом. Кто-нибудь, пожалейте!

Все грехи оригинального релиза благополучно перешли к сиквелу. С доминантными генами такое происходит всегда.




ЖАНР **Альманах аркад**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**. ТАКЖЕ ИГРА ВЫШЛА НА **PlayStation 2, GameCube, GameBoy Advance**
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР **Ник Хаггер (Nick Hagger)** | ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **Грэм Уэбб (Graeme Webb)**
СЦЕНАРИЙ **Роберт Земекис (Robert Zemeckis), Крис Ван Ольсбург (Chris Van Allsburg)**
ХУДОЖНИК **Эндрю Дайсон (Andrew Dyson)** | КОМПОЗИТОР **Стефан Шутц (Stephan Schutze)**
РАЗРАБОТКА **Blue Tongue Entertainment**
ИЗДАНИЕ **THQ**
ДАТА РЕЛИЗА **Октябрь 2004 г**.
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ**

**THE POLAR EXPRESS**

**МАША АРИМАНОВА**

# Экспресс без убийства

*Заводные индейцы. — Санта всегда звонит дважды. — Эльфы и триумф воли. — Загадка Синего Языка. — «Сибирь» без Сибири. — Когда дети не плачут.*

Дорогой дневник! Не могу отделаться от ощущения, что уже читала «Полярный экспресс» когда-то давным-давно — на русском языке. Что-то там было такое про Новый год и заводной Поезд с Подарками. То ли Синяя Стрела, то ли Багровый Томагавк... «В сочельник, много лет назад, я тихо лежал в постели. Не шевелился. Я дышал медленно и размеренно. Я ждал звука — звука, которого, по словам друга, мне было не услышать никогда, — а именно звона колокольчиков на санях Санты.» Так начинается книжка Криса Ван Ольсбурга. Сюжет следующий: маленький мальчик разуверяется в Санте. Маленький мальчик садится в Полярный Экспресс. Экспресс везет его на Северный полюс, где ребенок получает подарок (как же без!) из рук Санты лично (может быть, даже с автографом), после чего, полный до краев веры в Санту, едет на Экспрессе домой. С подарком.

При этом Мораль, тяжелым молотом вбиваемая в светлые головки зачитавшихся простыми словами и засмотревшихся на красивые картинки (авторства того же Ван Ольсбурга) детишек, звучит как «Рождество на самом деле не про подарки, родные. Рождество на самом деле про другое. А теперь стройтесь в две колонны и беритесь за руки».

Тоталитарным месседжем вдохновился режиссер Роберт Земекис, за 200 млн. долларов снявший мультфильм «Полярный экспресс». Мультфильм использует технологию компьютерной оцифровки живых актеров; выступает главным образом в научных кинотеатрах IMAX (в режиме стерео); роли героического мальчика, отца мальчика, Кондуктора, Скруджа, Санты, а также елки, снеговика, локомотива и двух вагонов исполняет компьютерно оцифрованный Том Хэнкс. База Санты в мультике подозрительно напоминает Красную площадь. По базе в лучших традициях фрау Рифеншталь вышагивают подразделения затянутых в униформу добрых эльфов. В черном небе торжественно разрываются заряды веселого осветительного фейерверка типа «люстра». Сани с подарками, надсадно ревя двигателями, уходят по вскрытым разведкой адресам.

Перспективой сделать игру, целиком происходящую в поезде, вдохновился... нет, не Мехнер. И не Бенуа Сокаль. Другой разработчик. Blue Tongue Entertainment (www.blutongue.com), из Австралии. Имя у австралийцев, мне кажется, излишне многозначительное. Издано THQ (www.thq.co.uk). The Polar Express (TPE, www.polarexpressgame.com) — трехмерная аркада с фиксированной перспективой (и, если уж на то пошло, управлением), большей частью происходящая в поезде. В одних и тех же трех вагонах... Все это я говорю к чему? А к тому говорю, что: ну насколько трудно сконструировать три нормально выглядящих полигональных вагона?!

TPE с первого же взгляда настолько беден, малокровен, худосочен, что ни о каком единении игрока с рождественскими идеями и речи быть не может. Фильм и книжка по крайней мере красивы. А тут — совершенно неподходящий для до такой степени замкнутых пространств (фиксированная точка зрения на Смелого Мальчика оправдана — камере попросту негде развернуться) движок (клянусь, от «Гарри Поттера»), полное отсутствие деталей, ужасные модели. Когда объекты в поезде робко пытаются взаимодействовать друг с другом, на глаза слезы наворачиваются. Злые игрушки безуспешно стремятся воссоединиться с фрагментами пищи и резиновыми пищащими зверушками (тоже игрушками, но нейтральными), каковыми, по сценарию, они должны дистанционно угрожать главному герою. Сам герой вяло коррелирует с футбольным мячом (спортинвентарь и снежки якобы являются его оружием в борьбе со злыми игрушками). Ведение мяча отображается следующим образом: снаряд повисает над ногами героя и магически предугадывает все его дальнейшие повороты. А уж когда герой берется раскалывать специальным приспособлением кубики льда... Чудовищная невписанность дитятки, кубиков льда и приспособления в игровое пространство. Разве можно вот так блуждать в четырех полигонах? Разве опыт бесчисленных платформеров нас ничему не учит?
Взять перспективу (желательно сбоку. Понятно, что поезд. Но можно было бы снять с вагона одну стеночку, нет? Сзади таскаться за новоявленным гарипотером утомительно). Взять нормальный движок и хоть сколько-нибудь деталей обстановки. Застилизовать до блеска. Даже создатели «Крэша Бандикута» это понимают.
Впрочем, TPE — скорее цепочка мини-аркад, нежели один цельный платформер. Тяжелое профзаболевание «забавных игр по мультфильмам», которого избежали разве что «Аладдин» и великолепные The Incredibles (см. рецензию где-то рядом). Вагон, в котором надо покрутить ручки трем Чертикам-из-коробки, считается за Уровень. Три Уровня — за Главу. Шесть Глав — за Игру.
Не ожидайте меланхоличного путешествия в духе «Сибири». В программе увеселительной поездки — «танцевалки», псевдологическое перетаскивание ящиков и переключение конвейеров (несерьезно — задачу с ящиками можно решить миллионом разных способов, а переключение конвейеров сводится к методичному тяганию КАЖДОГО встреченного рубильника. За окружающей средой можно не следить), лыжные гонки, полет на дирижабле... Что? Поезд? Какой поезд? Экспресс брошен после великолепного (во многих отношениях) задания на управление отцепившимся и несущимся под уклон вагончиком. Последний уровень TPE — вполне нормальный платформер. Вид сбоку, гора подарков, мальчик прыгает и карабкается, как какой-нибудь Рэйман, недостатка деталей на таком расстоянии не видно. Вот уж никак не ожидала. Но, как только становится интересно, игра густо краснеет и заканчивается роликом из мультфильма.
Мини-аркады несложные и, прямо скажем, детские. Но это как раз хорошо. В пору, когда герои суровых шутеров повсеместно и необъяснимо обряжаются в красные колпачки с меховыми



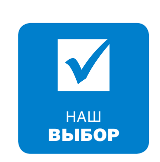
гирьками, любой игре грозит участь стать рождественским или, как минимум, новогодним подарком — особенно такой, как TPE, созданной по Правильной Рождественской Книжке и Правильному Рождественскому Мультфильму. И пусть, раз уж без этого никак, лучше несчастный ребенок ее быстренько пройдет, получит здоровую дозу облучения духом Рождества и забудет о Полярном Экспрессе, нежели будет заливаться горючими слезами над надписью «жизней болше нет, малшик».
Или под. Неважно, дорогой дневник. Хочу тебе сказать, что я, в общем-то, люблю детей, неравнодушна к Рождеству и лично Тому Хэнксу, искренне верю в Санту и в интересах скорейшего заполнения чулков над камином бесстыдно завышаю «Полярному экспрессу» (который все-таки рисовали и озвучивали множество причастных к одноименному мультфильму людей. Какая тут музыка!) линеечно-горбуновский рейтинг.

Выкопайте из сугроба Джордана нашего Мехнера. Отряхните щеточкой. Дайте почитать книжку, покажите мультик. Вот это была бы игра! Правда, Санту в начале обязательно бы убили.

игра 07

жанр **Любой!**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
ведущий дизайнер **Дмитрий Гусаров** | ведущий художник **Александр Язынин**
ведущий программист **Алексей Дубовой**
сценарист **Юрий Нестеренко** | музыка **Василий Шестовец**
разработка **Elemental Games**
издание **«1С»**
дата релиза **26 ноября 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2600, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0-совместимая видеокарта**

**«КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ-2: ДОМИНАТОРЫ»**




ДАНИЛ БАГРОВ
(при участии НИКОЛАЯ Н. ТРЕТЬЯКОВА)

# Он был цурюпянин

*Неисправный ИБП создает хронокластический инфундибулум. — Ужас и смятение. — Удачные пассажи, еще не пришедшие в голову. — Феминизм как будущее Родины. — Недостающий жанр. — Всего-всего, да побольше. — Не треснет. — Сущностная юность. — Секрет Elemental Games. — Свет далеких квазаров.*



Дорогая редакция! Я по поводу обзорчика замечательной игрухи Космические Рейнджера-2: Доминаторы какого то Николая Третьякова что вы пропечатали в январском 2005 года номере своего издания преданным читателем которого я являюсь с младых когтей (то есть уже года два с половиной). Вместо того чтобы для затравки хотя-бы написать что управление стало ощутимо много куда удобнее вы с ходу начинаете издеваться и фуфло расколбасывать (вы уж извините!!!!) про всякие культурные блин контексты. Вы поймите мне до-лампочки вашего Лукича что астролайнер называется «Христианин» корпус (кстати очень суперский) для нашей рейнджерской посудины — «Мутабор» а планета — «Еврейский дом» (вы уж извините если кто!!!!). Нет-бы сразу написать что у нас теперь шесть навыков в которых мы растем и задания выполнять и драться теперь больше в охотку потому что рейнджер опыт за это набирает. Неа! Ни фига! Надо с ходу прицепиться что рейнджеры теперь могут быть прекрасного полу и трындеть что то про «робкие росточки феминизма в сознании соотечественников» про какую то Люс Иригарэ. «Обезьяны, киборги и женщины» — это что название вашего любимого порнофильма? На сайте www.rangers.ru авторы игрухи провели опрос «можно-ли девченкам быть рейнджерами» и (с неодинаковыми отмазками) 65% ответивших высказались положительно. Поэтому и не надо тут. И ко квестам не чего цеплятся: не нравиться вам быть военкомом бороться с правозащитниками и облавы проводить — так и скажите и нечего парадную форму честно заработанную потом выбрасывать через шлюз (вы что вообще этим действием имеете в виду?). И про охрану корабля с билетами для человеческо-фэянского ЕГЭ — это тоже смешно. И про управление горнолыжным курортом! И кому какое дело если вам «хотелось бы строить теннисные корты»? Или вот это: «Во всех текстах проглядывает расчет не только на широко раскрытые глаза юного игрока и неознакомленность с классикой задействованных жанров, но и на ее (игрока) укорененность здесь и в этих обстоятельствах, ее детскую веру в Великую Россию и в свою областную достопримечательность — окаменелый пенис диплодока из краеведческого музея, который показывали самому архиепископу, и владыка подтвердил. Однако государственная символика людской расы все равно заимствована у Европейского союза, что настраивает на оптимистический лад». Ну что это за а!?!
А вы ведь можете писать по человечески и у вас иногда получается. Вот про нововведенные наземные сражения на пример. «Черт знает почему, но конструировать роботов интересно. Ответы на вопросы «ракетница или плазмоган», «гусеницы или антиграв» не так уж очевидны, последние — ввиду радости от созерцания орды механических уродцев, катящихся, ползущих и ковыляющих к очередной базе Доминаторов. RTS-миссии не занудны и

не утомительны, а XP-награда за них обильна». Но дальше в обзоре начинаются старперские воспоминания про какой то Z (наверное это еще один ваш любимый порнофильм? Про Зеда что-ли? С вот таким да?) и хихиканье над тем что «Доминаторы бывают келлерами, блазерами и терронами, любящими соответственно думать, воевать и размножаться п/у супермозгов-супербоссов: «Блазер жив и ведет войну. Келлер изучает галактику. Террон пока размножается». По моему и младенцу ясно что врагов должно быть много и больше а то в-первых Рейнджерах разделаешься с Махпеллой — и что дальше? Можно оттачивать свою ироню и вовсю списывать у авторов игрухи («Клисанская «протоплазма» — это ведь не протоплазма, а мельчайшие кристаллики... Вот так и у Доминаторов, только у них модули покрупнее и не такие мобильные...»). Но какая разница что мы там подбираем за убитыми врагами? Главное — Система Игры и что нам за эти ноды дают микромодули а то всего один упгрейд оборудования — это мало. И корпус! Корпус теперь можно прибомбить любой и с любым количеством слотов чтобы победить в битве за кубатуру.

И вообще в игре много нового — наркотические средства с медицинских баз например а то возим торгуем и сами не пробуем (шутка!). Рост точности стрельбы от гаальского средства на основе космической пыли — это реально окупается а вы все про Зигги какого то. А если возьметесь рассказывать про исследовательские зонды на необитаемых планетах — так приплетете какой то SC2 (это наверное игра все таки! На порнофильм название не похоже): «В отличие от классики (SC2), не нужно ездить на пузе за катышками материальных благ в сыром виде; зонд автоматически нароет для вас готовые товары, оборудование и даже артефакты». А чего плохого то что готовые? Если надо художественно описать угар космического боя нечего смеяться что оружие называется лезка а доминаторский корабль в который вы метите — Разящий Ургант. Вы бы еще из лезки в Эквентор Копирайт попробовали пострелять! Только сохранится не забудте... А разве не круто что проигрывающий битву пират после каждого хода пощады просит? А ракеты — это вообще праздник какой то. А вы лепите какую то Песню космического дровосека которую при сеструхе читать стыдно. Или бизнес центр (пусть он и носит имя Резиновый)! Ленивым расскажут о вилках в ценах на товары, за ваши кровные :) кредиты построят новую базу (даже пиратскую!) полис медицинский в конце концов продадут — для скидок на наркоту. Возможностей интересных стало до черта а вы что? «Авторы честно изобрели названия заново; разве что сектор Перец и система Маркаб разворачиваются безднами смысла». Если насчет бездн — вы это про гиперпространство то если вам оно не нравится так и не лезте в черные дыры (хотя аркада классная и правильно что разработчики ее не выкинули). А если вам ваши любимые цитаты нужны то вот: «Бизнесмен Лука, Сила с вами! Я хочу сказать, вы сильны против темных сил». Главное всем понятно откуда это.



И вы еще всегда посмеетесь посмеетесь а потом раз! и даете «Наш Выбор». Согласитесь вот эта тирада на отмазку не катит: «Опасения ОМХ, высказанные в #12'2003, кажется, не подтверждаются: вторые «Рейнджеры» получились не скучнее и не обычнее первых. Инкорпорировав в себя RTS, игра не дрогнула и не прогнулась (ну разве что «вселение» в отдельного робота выглядит немного излишним). Может быть, секрет в том, что наши разнообразные действия во имя очередного спасения Галактики, сменяющие друг друга с калейдоскопической быстротой, не успевают приедаться? Ясно одно: Elemental Games нужно в полном составе застраховаться от похищения людьми, желающими вызнать (в том числе болезненными способами) Секрет — как сделать игру, дающую полное ощущение, что «Элиты» не было?».

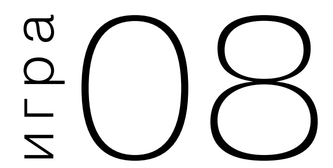
Так это правда что следующая часть игрухи будет называться Space Rangers III: Dominatrix и заодно с тюнингом и очками за внешний вид корабля добавят еще один жанр — эротический квест? Это вы опять прикалываетесь или у вас информация от разработчиков железно есть? А то Magna Cum Laude надоел уже.

И кто такой Бабурин на которого как вам кажется похож пьющий пиво Machpella Dark чувак из заставки? Это порноактер такой что-ли да?

*С уважением Данил Багров*

*15 лет (dominatorb@mail.ru).*

Кроме прочего, во вторых «Рейнджерах» есть еще и Титульная Песня («Ключ на старт»); мы готовы биться об заклад, что она попадет в ротацию некоторых всенародно любимых радиостанций.



жанр **Action/adventure для пионеров**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущий дизайнер **Чад Верралл (Chad Verrall)** | ведущий художник **Лориан Кесель (Lorian Kiesel)**
сценаристы **Майкл Хьюмз (Michael Humes), Мэттью Хардинг (Matthew Harding)**
ведущий программист **Дэвид Лоусон (David Lawson)** | композиторы **Джереми и Джулиан Соул (Jeremy & Julian Soule)**
разработка **KnowWonder**
издание **Activision**
дата релиза **Ноябрь 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 600, 128 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ**

**LEMONY SNICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS**

АШОТ АХВЕРДЯН

# Похороните нас всех за плинтусом

*Не время быть детьми. — Тяжкое предсказание и гнетущее исполнение. — Размышления об ударах ниже пояса. — Вред, польза и другие особенности родственных связей. — Туалетная вода. — Петляя в лабиринтах темных стен. — Растущий диссонанс. — Нескончаемое насилие. — Явное становится явным.*

Судя по дошедшим до нас литературным источникам, в конце XIX века с детьми было принято делать такое, подвергать молодые души таким издевательствам, каких ранее не знала история и каких ей больше уже не узнать. Беспросветное «все плохо, а завтра будет еще хуже», бездонный колодец все сгущающейся темноты, холодные кирпичные стены, жуткие метели, неровный свет фонаря, жестокие варвароголовые взрослые!

Голос за кадром неподражаем. Он щеголяет изысканным британским акцентом, он благороден, печален. «Не стоит садиться за эту игру, если вам нравятся счастливые финалы. Ибо в нашей игре печальный финал, грустное начало и ничуть не менее минорные события между ними.»

То, что игра предуготовлена детям (на глаз — средний... может быть, даже младший ш.в.), ничуть не смягчает тяжесть приключающихся с героями событий. После завершения пасторального тьюториал-эпизода в нашу жизнь врывается мистер По (дети, ни в коем случае не называйте взрослых по имени! даже в разговорах между собой!). М-р По работает в банке, носит с собой грузный живот, изо всех сил сдерживаемый наглухо застегнутым сюртуком, и разводит руками. Дорогие дети, говорит он, у меня для вас крайне печальная новость, родители ваши сгорели в вашем же собственном доме.

Не знаю, как на такое реагировали бы игроки из целевой аудитории, но вот ваш я такого буквального исполнения обещаний о перманентной печали никак не ожидал. Общий иронично-несерьезный тон игры придает таким поворотам бронебойную силу ударов ниже пояса. Отправим моральные устои на кухню — обдумывать, как они собираются реагировать на такие сюжетные поползновения, а сами продолжим.

Сироты отправляются в дом дяди Олафа. Этот самый дядя — типичная бездушная сволочь, трехмерная версия персонажа Джима Кэрри, изрядно потерявшая в брутальности при оцифровке. Детей помещают жить на самый дальний чердак, с вот такими дырами в полу, с еще большими пробоинами в области потолка, через которые в каморку сыплет гнилой дождь. Что, здесь-то и вспучит нашу революционную Аврору?

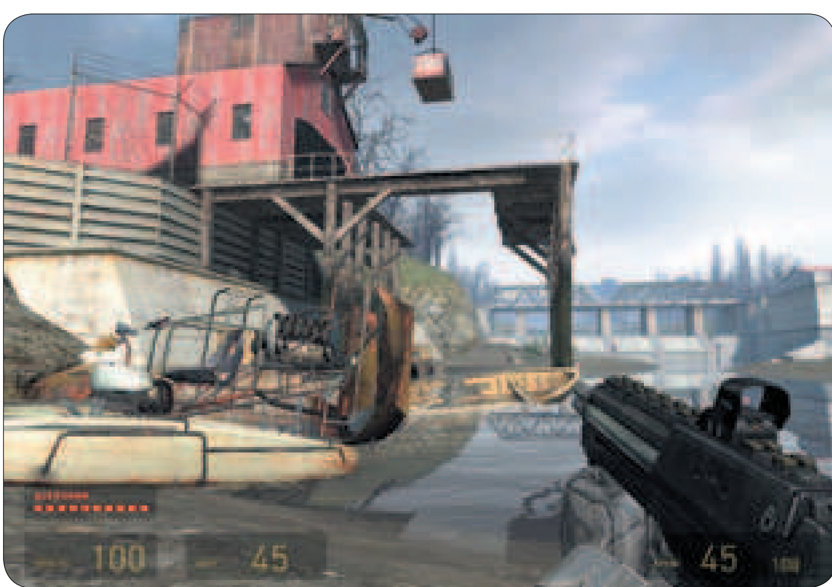
Но несчастные сиротки Бодлеры (наградил же господь фамилией!) и не помышляют о восстании. Отнюдь! Они с решимостью дизельного бульдозера делают то, что им сказали. Дядя Олаф распорядился приготовить обед, и дети

выполняют задание, круша все на своем пути. Всеперемалывающий спецназ состоит из трех человек. Самая старшая — Виолетта Бодлер, 14 лет, мозг предприятия, на ходу придумывающая самые чудовищные механизмы из самых неподходящих вещей. В ход идут трости, граммофоны, черт-с-табакеркой, тухлые яйца. Особенно тухлые яйца. Руки предприятия — Клаус, книжный червь двенадцати лет, библиотечный маньяк, которому в игре даже не выдали очки. Зубы предприятия — Санни, кровожадное существо грудного возраста, перемещающееся на четвереньках и перегрызающее все, что попадается на пути: доски, стальные провода, трехколесные велосипеды. Нихт сиротка — живая «болгарка»! И мы поочередно влезаем в шкуру каждого персонажа этого зоосада: кряхтим Виолеттой, неловко подражая Ларе К., прыгаем по ящикам Клаусом, после чего наслаждаемся поползновениями ягодиц Санни.
Главный же герой, тот самый вынесенный в заглавие Лемони Сникет, — это и есть милейший голос за кадром. (Впрочем, что я вам объясняю! См. колонку Машеньки А. в #10'2004, стр. 20!)
Общий стиль игры — шаловливо-несерьезный гарипотер в духе безответственных детских страшилок. Вы же не удивитесь, узнав, что благодетель дядя Олаф — злой клоун, мечтающий загубить деток и забрать себе их несметное наследство, а его огромный дом по самую верхушку забит распоследним сбродом актерско-цирковых кровей.
Шутки имеют тот же раннебивисовский колорит. Наше грозное оружие швыряет тухлые яйца. Крысы от них дохнут, а на стенах остаются здоровенные пятна несомненной аппетитности. Толстые закулисные тетки поливают телеса туалетной водой, от которой, издав последний тяжелый стон, валятся на землю полуметровые комары. «Обычно, — комментирует Лемони Сникет, в очередной раз беря на себя роль просветителя, — туалетная вода — это приятно пахнущая парфюмерия, но в данном случае эти слова надо понимать буквально...»
Лицензионное наследие — это одновременно и счастье, и беда игры. Хлесткие персонажи, отличный закадровый текст, общая атмосфера — все заботливо, до последней запятой перенесено из книжного сериала, недавно давшего побеги и в кинематографе средней блокбастерности. Игру же в проверенные декорации завезли весьма прискорбную.
Детская ориентация выбила из-под стандартной action/adventure почву геймплея, поскольку бои должны быть такими, чтобы их прошел даже ребенок, просто хаотично стучащий по первым попавшимся под ноги клавишам, а загадки такими, чтобы щелкались моментально и не думали задерживать. И вот здесь бы навести лихой сюжет, закрутить мини-водовороты скриптовых сценок, но что-то не сложилось. И потому большую часть времени мы ходим по узеньким полупустым коридорам и комнатам, в поисках предмета X, который привиделся Виолетте в очередном приступе творческой креативности. А мы все ожидаем какого-то разнообразия, хотя отбушевавшая в лит. источнике фантазия едва задевает нас своим крылом.
Весь из себя начитанный мальчонка Клаус крушит десятки клоунских чемоданов, собирая из них жвачку. Набив карманы резинкой, дети берутся за истребление взрослых...

Конечно, никакой КРОВИЩИ нет. Процесс обставлен сравнительно мирно: мерзкий актеришко кидается в несчастного ребенка книжками, пока ребенок отстреливается все теми же тухлыми яйцами. Когда противнику наконец становится дурно, Клаус подбегает и наносит завершающий удар — враг падает, вываливается бонус, а поверженный взрослый растворяется в воздухе, чтобы вернуться потом в каком-нибудь новом эпизоде.
М-р Сникет, наш единственный друг, всю дорогу нашептывает нам на ухо: «Если вы хотите светлой, радостной компьютерной игры, то вы пришли не по адресу». И в какой-то момент мы наконец понимаем, что Лемони вовсе не лукавит, и впрямь — получилась не столько игра, сколько сплошная цепь неудачных происшествий! Что мы видим вокруг? Грязно-темное окружение, отсутствующие загадки, в буквальном смысле слова тошнотворное оружие... На редкость неприятные персонажи, как мерзкие взрослые, так и не менее гадкие дети.
И — что мы тут, собственно, делаем?

Дядю Олафа в игре озвучивает именно Джим Кэрри. А вот Мэрил Стрип и Джуда Лоу на пути из киноленты в игру где-то потеряли.







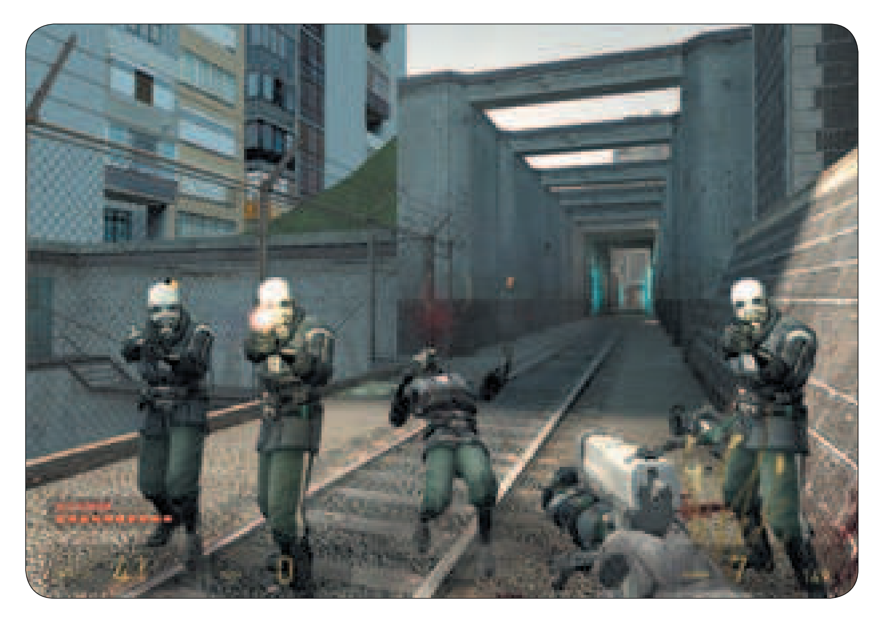




**вверху слева** Шастать по крышам любо — даже если отовсюду стреляют и фотографируют. Ведь провода под полицейским крейсером так замечательно вьются, а на некоторых домах зачем-то написано «Цемент». Потемкинская недоступность этих жилых кварталов ничуть не беспокоит монорельсового доктора Фримена — ему и так хорошо.
**вверху справа** Кристальная четкость графики Half-Life 2 не имеет равных. Плюс интерактивность: чуть покачивающуюся на поверхности воды лодку можно разнести в щепки или отправить ко дну, окна в здании перебить, ящик на веревочке — разграбить. Красота!
**слева** Явление Джи-мена народу сопровождается природными катаклизмами. Разве его не учили, что играть с временем опасно? Но нет: все ради сиквела, все для победы!
**справа** Самый честный автомобиль на свете: вот вам подвеска, рама, педали и руль. Его даже можно заставить летать — с помощью грузового крана с магнитом.

игра 01

# Half-Life 2











**вверху слева** Искусственный интеллект обучен подбегать и стрелять. Ничто более комплексное и замысловатое последователям Джейсона и его хоккейной маски не доступно.
**вверху справа** Священник, любящий свою паству. В хорошо прожаренном виде. Городок Ravenholm откроет для вас совершенно новые способы использования брошенных автомобилей «Волга».
**слева** Домашний робот по имени Собака (слева) снабжен интеллектом дворового Тузика и мускулами автопогрузчика. Через секунду вот этот «рафик» отправится на несанкционированную встречу с автоматчиками в противоположном углу экрана.
**справа** Игра в куклы. Чтобы прокрутить зрителю единственную продолжительную сценку, авторам понадобилось стреножить всех действующих лиц, включая невидимку Гордона.

игра 01

# Half-Life 2




**вверху** Доктор доктору — друг, аптечка и живой щит. Канонизация Гордона Фримена в мире Half-Life успешно завершена: на человека в очках и монтировке равняется белый, черный и даже женский.

игра 01

# Half-Life 2









**вверху слева** Ну как такие мрачные люди (полюбуйтесь-ка на титры! «Программист». «Главный программист». «Дополнительное программирование». «Музыка») могут делать КИ? «Сегодня мы построили уровень. На нем были трава и деревья.»
**вверху справа** Побив противника, боты-террористы победно воздевают пулеметы к небу. Тут-то и надо реинкарнироваться и бежать к магазину за взрывчаткой. Спаун-пойнт в опасности!
**слева** А вот так выглядит настоящий Escalation-бой. В кадре — шесть мишеней. Увлекательнейшая перестрелка! Так и живем.
**справа** Такими скриншотами завлекают публику. Солнце, пиротехника, машинки... Все как в открывающем ролике.

игра 02

# Joint Operations: Escalation









**вверху слева** Лазерные лучи зажигали, казалось, само пространство. Героический командир землян стоял на мостике своего крейсера, чувствуя на себе взгляды всего экипажа. Поврежденные двигатели могут в любой момент взорваться, но это неважно! Нужно любой ценой остановить военные эскадры Горгов, прежде чем они ударят по системе Ной, сея смерть и разрушение... «План «Б»! — приказал адмирал Кромвель через подступившие к горлу лицевые желваки. — Мы выведем из строя энергетические батареи, взорвем наши корабли и погибнем вместе с этими чудовищами!»
**вверху справа** «Почему эта посудина называется «Минь»? Разве «Киссаки» не джапы?» — «Чинки с ними всегда заодно, сэр. Еще с той войны.»
**слева** «Нас вызывает «Хром», сэр.» — «Очевидно, как и вы, эти потомки колонистов читают только старые книжки этого Джибсона.» — «Гибсона, сэр.» — «Неважно.»
**справа** «The Angelwing... Beautiful ship, isn't she?» — «Sir, are you asking ME or just talking to yourself again?»

игра 03

# Nexus: The Jupiter Incident









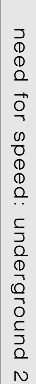


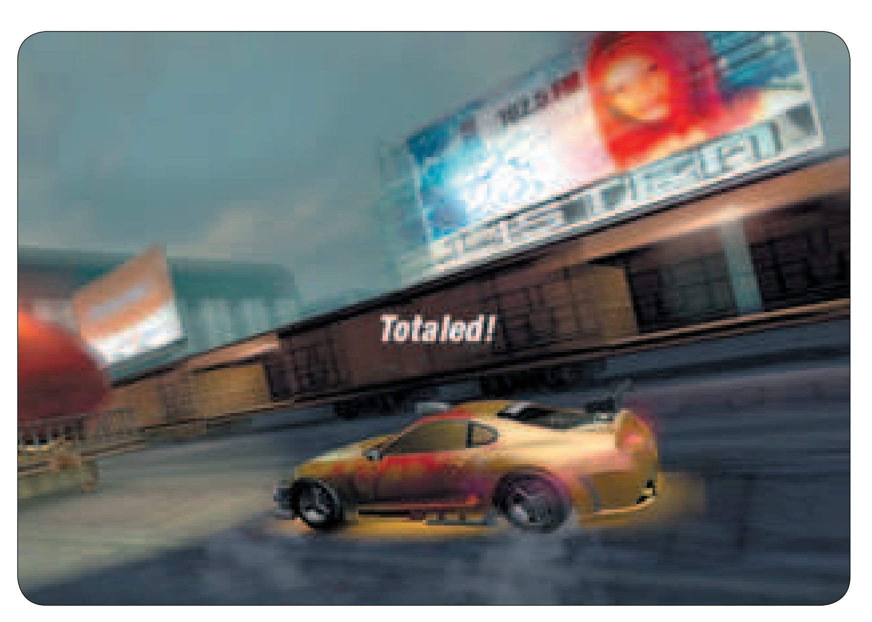


# Return to Mysterious Island

**вверху слева** «Злопамятство, вам обезьяны имя!» Согласно преданию, именно эти строки вырвались из уст легендарной поэтессы, когда та обнаружила, что одна и та же макака уже вторые сутки неотрывно держит крыло мельницы, словно пытаясь досадить труженице хорея... На этой картине вы видите ту самую мельницу, а наиболее внимательные зрители даже способны разглядеть ту самую обезьяну (см. на ветви дерева) — животное до сих пор готово схватить пролетающее мельничное крыло, если вы вдруг попробуете обидеть это странное создание. Обратите внимание на передний план: вы видите небольшую печь, в которую провинившуюся обезьяну могла бы отправить поэтесса, не будь она человеком, бесконечно любящим природу.
**вверху справа** Размер самогонного аппарата навевает на мысль о том, что из романа мы узнали далеко не все о досуге жителей таинственного острова.
**слева** «...что лапой цепко держит за крыло...»
**справа** «...но силы разума довлеют над природой...»

игра 04











**вверху слева** «Тойота-Супра» после встречи с товарным поездом на скорости 200 км/ч. Шесть вагонов сошли с рельсов, в спорткаре никто не пострадал.
**вверху справа** «Форд-Мустанг 2005». Модель в натуральную величину вашего монитора.
**слева** Реклама всамделишного оператора мобильной связи не на шутку раззадорила представителей западной прессы. А тысячи нашлепок с производственными логотипами автозапчастей — нисколько!
**справа** Факт присутствия трех джипов в оригинальной выборке машин Underground 2 объяснить невозможно. Дань рэпперской моде, чьи треки превалируют на диске музыкального сопровождения к игре?

# Need For Speed: Underground 2

игра 05









**вверху слева** И снежки подбирать мучительно трудно, и если брать из общей кучи, то вырастает метеорит школьных дворов в руке совершенно неожиданно, и ты уже нажал «шифт» (управление не перенастраивается, геймпады не поддерживаются) лишний раз, и снежок летит мимо цели, и надо брать из кучи еще один, и снова жать на клавишу... И ведь должно не просто попасть в куклу — нет, поразить следует открытую створку грудной клетки...
**вверху справа** Корабли, поезда и дирижабли деловито снуют по Санта-тауну. Так дружно и организованно может идти только торговля наркотиками. Кстати, не надейтесь пройти этот уровень с отключенными тенями. С такой камерой без теней невозможно определить расстояние между мешком с подарками и ближайшей печной трубой.
**слева** Вот и вполне приличная аркада-платформер. И сложность есть, и двойной прыжок, и играть немного приятно. Но нет, нет! Надо было делать все остальное в виде со спины, отключив возможность вертеть головой.
**справа** Редкие в TPE детали: обледенение пижамки, зеленый отблеск семафора. Кругом, как видите, пустыня.

# The Polar Express

игра 06









**вверху слева** Корускант впечатлил многих...
**вверху справа** У всех «особых заданий» богатая культурно-историческая подоплека.
**слева** Космический рейнджер с оплывшей физиономией Лука (М-в, конечно) самонадеянно считал, что успеет слетать за наградой лучшему менеджеру на планету Айхарру Меддона, что в системе Алиот; он полагал, что, оторвавшись от боевых товарищей, всего-навсего опоздает на ужин в системе Тураис и подберет остатки доминаторских нодов, дрейфующие в вакууме. По прибытии выяснилось, что партнеры по оплаченной Лукой военной операции сами стали блюдами на ужине среди густо-лиловых туманностей, а Лука обречен на печальную участь сладкого. Потому что эвентор — это вам не штип какой-нибудь. Страховой полис обеспечит семье усопшего (усопнутого) двойную компенсацию в размере 20000 кредитов. Вечная слава героям Содружества! ReloadЪ.
**справа** Взятие доминаторского городка.

# «Космические рейнджеры-2: Доминаторы»

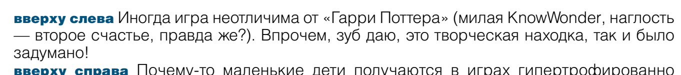
игра 07











**вверху слева** Иногда игра неотличима от «Гарри Поттера» (милая KnowWonder, наглость — второе счастье, правда же?). Впрочем, зуб даю, это творческая находка, так и было задумано!
**вверху справа** Почему-то маленькие дети получаются в играх гипертрофированно ненатуральными, что придает им явно выраженный демонический характер.
**слева** Клаус и Виолетта. «Где же Санни?» — спросите вы. Гм! Ее голова торчит из рюкзака Виолетты, и все то время, пока мы управляем юной изобретательницей, она разглядывает нас сквозь тоненькое стеклышко лучевой трубки. Неуютно-с.
**справа** Мистер По. Хобби — банковское делопроизводство. Любимая книга — «Банковское делопроизводство».

# Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events

игра 08










**вверху слева** Скриншоты совершенно не передают цветомузыки Incredibles. Этот же эпизод в динамике вызывает у зрителей неконтролируемые взвизги восторга. А всего-то — много ярких подвижных сияющих объектов.
**вверху справа** И из банальной аркадной вставки можно сделать маленький аркадный шедевр. Главное — в этой вставке камере совершенно не за что зацепиться.
**слева** Ничего себе пейзажик. Такому горизонту место в Far Cry, а не на PlayStation 2. А как весело скользить надо всем этим по проводам!
**справа** Даже при банальном хуке справа в Incredibles происходит замедление времени, молния, гром, землетрясение, потоп и парочка апокалипсисов. Кто сказал, что для спецэффектов нужен повод?

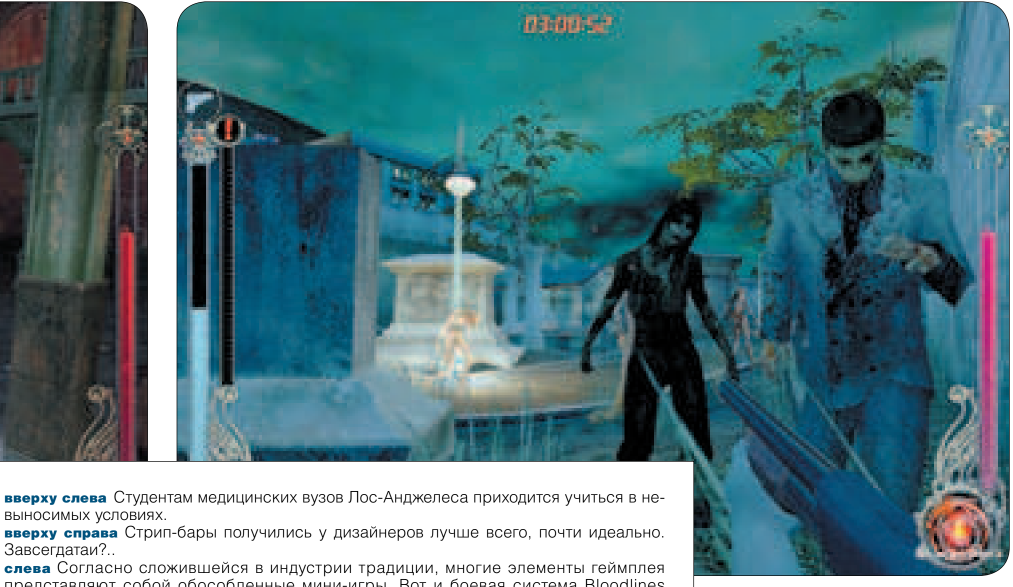
игра 09

# The Incredibles







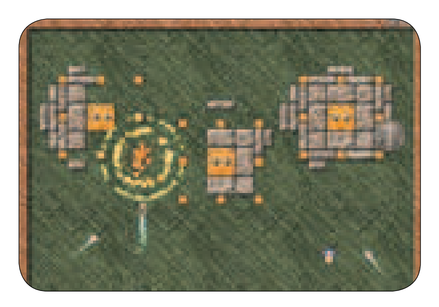
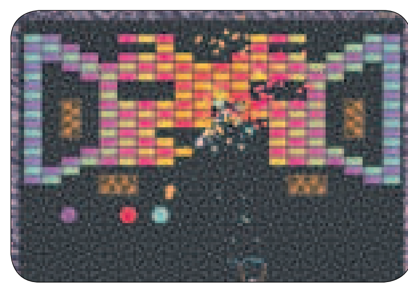
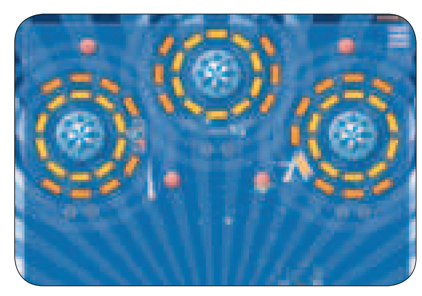
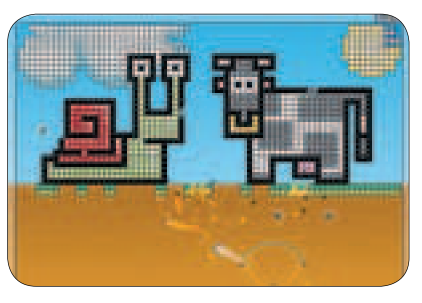
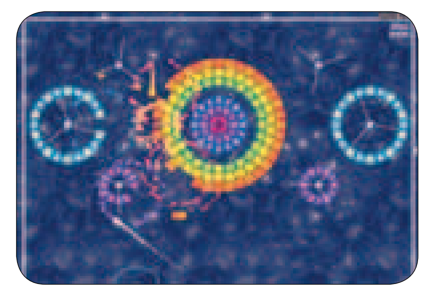
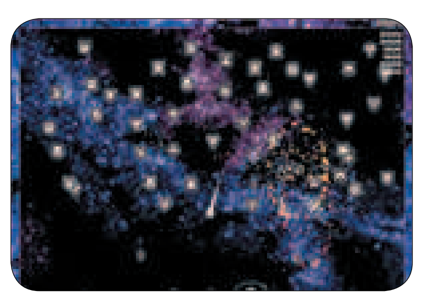
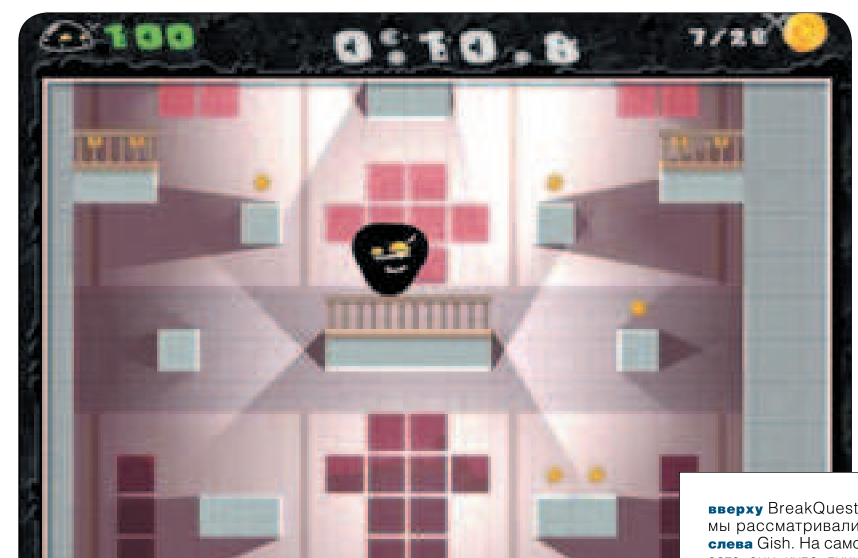




# Vampire: The Masquerade — Bloodlines

**вверху слева** Студентам медицинских вузов Лос-Анджелеса приходится учиться в невыносимых условиях.
**вверху справа** Стрип-бары получились у дизайнеров лучше всего, почти идеально. Завсегдатаи?..
**слева** Согласно сложившейся в индустрии традиции, многие элементы геймплея представляют собой обособленные мини-игры. Вот и боевая система Bloodlines заставляет вампиров плясать краковяк вместе со своими родственниками и друзьями. Ощутимо не хватает караоке…
**справа** Дизайнеры Troika активно используют передовые технологии для формирования атмосферы ужаса: нечто столь же непотребное мы в последний раз видели в Postal 2 и на ежегодной олимпиаде по программированию для учеников начальных классов в Московском дворце пионеров.

игра 10



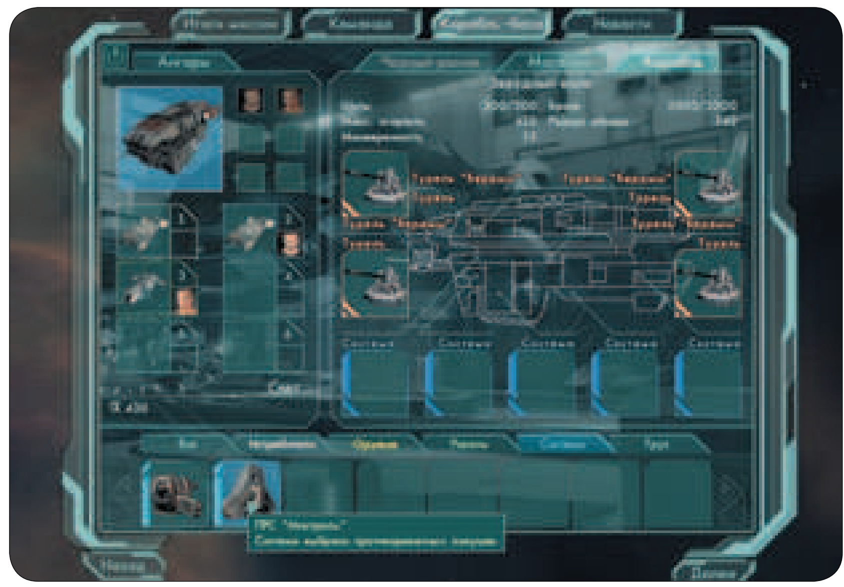



**вверху** BreakQuest. Поскольку каждый (!) уровень выглядит абсолютно по-своему, мы рассматривали вариант комплектации текста сотней скриншотов...
**слева** Gish. На самом деле яркие и светлые уровни встречаются в Gish не очень часто, зато они куда лучше смотрятся на бумаге. В отличие от многочисленных локаций насыщенного темно-синего цвета, так убедительно создающих атмосферу...
**справа** Gish. Разъяренный Гиш пускается в долгую погоню за коварным похитителем. Так необдуманные решения нередко приводят к самым чаемым последствиям.

# Gish v1.2
# BreakQuest

игра 11/12









**вверху слева** Наемники путешествуют в звездных системах с помощью порталов, а проживают на титанических размеров корабле-базе. Потерять его — единственный способ заставить игру раньше положенного срока сказать вам «over, родной».
**вверху справа** После каждой успешно выполненной миссии игрок спешит... в магазин. Нет, вы не так поняли. Нужно продать собранное с разбитых пиратских кораблей барахло и, если повезет, купить что-нибудь для своих железных питомцев. Благо разработчики предоставили нам достаточный выбор. Но цены, цены!
**слева** Экран «Новости», подобно крему, соединяет слоеные коржи миссий в большой торт.
**справа** «Нет смерти для меня». Герой Горой на своем корабле «Мачете» тонет в ослепительной вспышке белого света. Умереть ему в этой игре не суждено — каждый раз члены «Звездных волков» успевают выброситься в открытый космос в спасательной капсуле.

игра 13

## «Звездные волки»














**вверху слева** Эдвард «Черная Борода» Тич за секунду до смерти через ударение многотонным некантуемым грузом. Вечно веселый У. Дисней, хоть тресни.
**вверху справа** А все потому, что кто-то слишком много пиратил! Пара испанских и один британский стервятник добивают беспомощную флотилию корсаров. ГРЯЗНЫЕ СОБАКИ!!!
**слева** В такой ситуации не спасает ничто, даже прославленные мужские антиперспиранты. Враг (мы) будет подскользнут на лужице, упакован ногой в ведро и распят на камбузе.
**справа** Французам — конец. Против ста пятидесяти обозленных романтиков бессилен даже злодейски нечестный AI. Тем не менее торговец продолжает тявкать четверкой оставшихся в живых пушек.

игра 14

# Sid Meier's Pirates!









**вверху слева** Даже дождь здесь какой-то вялый и невыразительный. Если нарисовать много-много вертикальных полосок на экране — джунгли ведь от этого не преобразятся... Тоньше работать надо.
**вверху справа** Перл-Харбор — визитная карточка Pacific Assault. Как и в случае с последними аддонами Medal of Honor (PA, кстати, претендует на звание Полноценного Сиквела), после первого уровня можно уже не утруждать себя прохождением остальных.
**слева** Единственный талантливый специальный эффект. Но до чего все-таки дешево переворачиваются эти корабли! И вот над этим вы корпели полтора года? За то же время сделали San Andreas!
**справа** Medal of Honor решил блеснуть отображением Мирной Жизни. Все Мирные Жители стоят как чурбаны. То есть статисты в бою здесь тоже стоят как чурбаны, но мирных жителей подводит тишина. Истошные вопли саундтрека создают иллюзию движения.

# Medal of Honor: Pacific Assault™ Director's Edition

игра 15







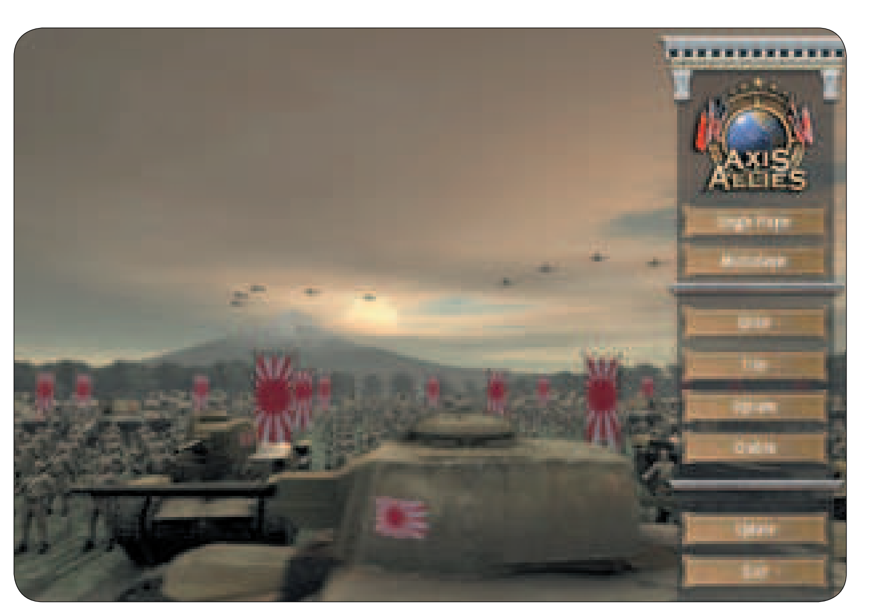


# Immortal Cities: Children of the Nile

игра 16

**вверху слева** Ныне вымершие древнеегипетские верветки являются «недостающим звеном» между человеком и другими человекообразными гоминидами. Им были свойственны интерес к прекрасному, творческое мышление и способность образовывать сложные соподчиненные социальные структуры — властные пирамиды, вертикали и даже спинтрии.
**вверху справа** «Дабы возничий и конь его в бою единым целым были, повелел Мен-Кау-Тот стойлу быть домом всадника, а дому — стойлом коня его. Велик разум фараона! Никому не сравниться с воинами Черной Страны в искусстве править колесницей!»
**слева** «Как чисто небо Кема, как ясна и покойна жизнь! Как поет деревянный серп с кремневым лезвием! Повторяй, сынок: «Я пшеницу жну и сею, толстый жрец молитву деет, фараон всю власть имеет, а Озирис всем владеет!» Раз, два, три, четыре, коси, не теряй ритма!»
**справа** «Фараон никогда не пляшет и не ликует вместе с нами. Какой великодушный властитель! Ведь это он устраивает для нас эти празднества!» — «Успокойся, милая. Я знаю переднего водителя паланкина. Он говорит, что во дворце есть бассейн с гидромассажем, двадцать четыре нубийские танцовщицы и еще, хе-хе, бык критской породы... Почему ты зажимаешь уши?»









**вверху слева** Станица «Цымлянскава» в огне. В десяти сантиметрах правее — оккупированный немцами Южный Сталинград.
**вверху справа** По склону Фудзи ползут отнюдь не улитки; это генерал Курибаяши, в совершенстве владеющий Banzai Charge и Mechanized Resupply, ведет в бой своих верных юнитов.
**слева** В режиме WW2 игра открывает второе дно: походовые застольные сражения по мотивам, но отнюдь не по правилам Axis & Allies с перекурами на свежем RTS-воздухе. Которые, впрочем, можно пропустить.
**справа** Только взгляните! Четыре танковых батальона не в состоянии размазать несколько жалких пехотинцев. Что вы говорите? Это противотанковая артиллерия? Кто бы мог подумать...

игра 17

# Axis & Allies




жанр **Аркада**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP).** Игра также вышла на **PlayStation 2, Xbox, GameCube, GameBoy Advance**
ведущий разработчик **Мэт Кухилл (Matt Coohill)** | ведущий программист **Шираз Акмаль (Shiraz Akmal)**
сценарист **Брэд Берд (Brad Bird)** | композитор **Майкл Гиаччино (Michael Giacchino)**
разработка **Heavy Iron Studios**
издание **THQ**
издание в России **«Новый диск»**
дата релиза **Октябрь 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

**THE INCREDIBLES**

**ФРАГ СИБИРСКИЙ**

# Как люди

*Город и остров. — Альтернативы и копии. — Мужчины, женщины и дети. — Почему супергерои не носят плащи. — Забыть контроллер.*

The Incredibles (TI, http://thq.com/theincredibles) — аркада очень красивая и… ну… во всяком случае она очень красивая. Такой картинки в игре, являющейся всего лишь частичкой пышного хвоста, тянущегося за голливудской кометой (одноименные, конечно же, The Incredibles от Pixar, лучший мультфильм 2004 года и, возможно, последнего десятилетия), не было со времен Spider-Man: The Movie. Элегантный движок, честно отрабатывающий все, целиком и сразу (дирижабли, поезда и цветомузыку прожекторов в городе, монорельсовые поездки, наэлектризованную паутину и десятки маленьких островов — в джунглях) на весьма и весьма обширных уровнях, текстуры окружающей среды, которые в кои-то веки не выглядят как текстуры, симпатичные выразительные модельки героев, тонны спецэффектов… Что в TI не горит, то взрывается, что не взрывается, то мчится куда-то, облачившись в мечтательный блюр, а что не мчится, плещется в ленивой спокойной воде. Такой гламур свойствен флагманским шутерам, а не откровенно проходным играм-по-лицензии! Разработала TI Heavy Iron Studios (www.heavy-iron.com), внутренняя команда мегаиздателя THQ (www.thq.com), в прошлом сделавшая разве что Evil Dead: Hail to the King (2000 г.). Никак не думал, что у этих людей может быть чувство прекрасного. Тем более странно, что TI вышла не только на Xbox, но и на PS2. Не представляю, где на Sony «Брожу я как в тумане» PlayStation 2 могла поместиться подобная графика! Конверсию под ПК и «Мак» выполнила Beenox Studios (www.beenox.com), мрачная рабочая лошадка, стоявшая за ПК-изданием Tony Hawk's Underground 2. Слава богу, история со Spider-Man 2 не повторилась. На ПК вышла не ублюдочная, кастрированная, стилизованная под мышиный клик и рассчитанная, вообще говоря, на детей «альтернатива», а точная копия консольного продукта.



С другой стороны, копия даже слишком точная. Во-первых, графических настроек нет вообще (выбрать можно только рабочее разрешение, а при такой глубине прорисовки на околобюджетных видеокартах не наблюдается большого выигрыша в производительности даже при 640x480). Во-вторых, никогда, никогда не пытайтесь играть в TI, используя клавиатуру (для управления героями) и мышь (для командования камерой). Проще сразу повеситься. Попробуйте аналоговый геймпад, да хорошо бы еще с виброотдачей. Есть разница? Нет? Если не получилось — не отчаивайтесь. Дело не только в вас. TI — одаренная, своеобразная игра, на удивление цельная для аркады про супергероев и по мотивам (обычно таким творениям присуща шизофреническая рассогласованность всего — см. хотя бы тот же Spider-Man: The Movie), но играть в нее нечеловечески трудно. Разработчики недосмотрели в каких-то совершенно дурацких мелочах: неповоротливая, тяжелая на подъем камера, что в наших руках незамедлительно обращается в свирепого зверя; некоторая недодуманность акробатики (об этом чуть позже); отсутствие автонаведения на врага (в уличных файтингах с большим числом противников явление непростительное само по себе, а уж в сочетании с такой камерой удары раздаешь фактически наугад). На консолях игра собрала весьма пренебрежительные рецензии. В

качестве основных причин отказа в любви лидируют «невовлеченность в игровой процесс», «низкий уровень AI» и «Finding Nemo был лучше». А мне кажется, виноваты именно камера, позабытое автонаведение и прочие не упомянутые на коробке мелочи. Но эти моменты воспринимаются скорее на подсознательном уровне.
Неприятно, когда аркада выходит плохой. Вдвойне неприятно, когда эта аркада настолько красива, что нам отчаянно хочется, чтобы она получилась хорошей... TI грамотно выстроена. Массивные, полные драк, прыжков, перетаскивания тяжестей и разрушения гигантских объектов уровни мистера Супера перемежаются уровнями за миссис Супер — тоже массивными, тоже полными драк и прыжков, но, вследствие того что миссис Супер может произвольно растягиваться на половину карты, получаются не уровни, а курорты. Далее, время от времени случаются отвлекающие вставки в жанре «невероятно красивый полет по трубе» или «невероятно красивый тир на монорельсе». И это еще не все. К этим стадиям примыкают пара-тройка этапов за Супера-младшего — совсем другой жанр, полугоночные уровни. Там мы с трудом, но все-таки управляем карапузом, несущимся по трассе с такой скоростью, что у него натурально загораются ботинки. Совсем другие задачи, совсем другой вид на происходящее, но... Это неотъемлемая часть игры. Даже из пробежки по улицам родного городка до родной школы разработчики сделали большое, запоминающееся Приключение. Дорожные работы, авария в туннеле, полицейские, преследующие грабителей, железнодорожный переезд — гонка слишком хорошо структурирована для встроенного автосимулятора. Аркада в своем праве.
Значительно позже к действию подключаются уровни мисс Супер: небольшие пазлы в замкнутом пространстве. Они несколько выбиваются из общего строя игры, но виноват тут скорее фильм Брэда Берда, нежели дизайнеры из Heavy Iron. По сценарию, мисс Супер может становиться невидимой и возводить силовые поля — две вещи, в любой нормальной игре совершенно несовместные. Какие силовые поля в стелс-миссиях? Какая невидимость в жестком TPS? Приятный бонус — уровень, на котором мисс Супер и Супер-младший объединяют, в точности как в мультике, усилия и весело катят по джунглям на силовом шарике.
Печальная правда заключается в том, что в КИ, где, в теории, нет никаких ограничений на размер, вес, форму героев, преобладают подчеркнуто человекообразные персонажи. Не знаю уж, где тут вина motion capture, а где — узости кругозора и нехватки воображения у разработчиков. У Брэда Берда миссис Супер действует не так, как Хелен Хант с вытягивающимися руками. Нет, в мультфильме каждый Супер — новое, уникальное существо, по-своему реагирующее на окружающий мир, решающее проблемы не по-человечески, а по-супергеройски (то, что все члены Суперсемейки в конечном счете человечны, говорит скорее о природе людей, нежели супергеров). Он понимает, что такое компьютерная анимация...
В Heavy Iron по крайней мере выбрали верное направление. Помните Спайдермена, все сверхчеловеческие способности которого были урезаны до дисциплинированного выпускания паутинки по клику мышки в специально предназначенном для этого месте? У нормальных разработчиков игр по лицензии вся эта комикс-возня вызывает раздражение. Персонаж аркады должен уметь бегать, прыгать и подтягиваться. Он не должен кататься по уровню колесом, становиться невидимым, обгонять грузовики и переворачивать Эйфелеву башню.
В TI уровни не рассчитаны на обычных человекоподобных героев. Они больше, чем жизнь, а может, даже больше, чем слон. Там есть где применить сверхспособности. В лучшие моменты TI, когда все неудобства отступают в сторону, мы не только управляем мистером Супером или Супером-младшим, но и, затаив дыхание, болеем за них. Забываем про контроллер. Смотрим роскошный мультфильм (и многие уровни TI можно безболезненно переигрывать по нескольку раз подряд).
Но, победив супергеройский компонент, разработчики завалили самые банальные прыжки и подтягивания. Дабы мистер Супер зацепился за край, он должен точно попасть на этот край руками. Таким образом, мы мгновенно гибнем не только при недолете, но и при перелете! Герой эластично отталкивается от края животом и исчезает в бездонной пропасти. Фрустрирует невероятно.

Основная идея The Incredibles (мультфильма) звучит следующим образом: «если все в мире будут наделены сверхспособностями, никто не сможет стать сверхчеловеком». А что если все без исключения персонажи КИ научатся, скажем, летать?

игра 10

жанр **Ролевая жизнь после смерти**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
руководитель проекта **Леонард Боярски (Leonard Boyarsky)**
ведущий программист **Эндрю Меггс (Andrew Meggs)**
ведущий аниматор **Марк Бремеркемп (Mark Bremerkamp)** | ведущий дизайнер **Джейсон Андерсон (Jason Anderson)**
разработка **Troika Games**
издание **Activision**
дата релиза **Ноябрь 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 1200, 384 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

**VAMPIRE: THE MASQUERADE — BLOODLINES**

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

# Малокровие

*Плод запретной страсти. — Как испортить детский праздник. — Саблезубые ангелы — кто они? — Кикбоксинг для полуночников. — Закрой глаза, открой рот. — Game.EXE предупреждает.*

Производитель всепрохладных компьютерных игр Troika Games (www.troikagames.com) с рождения страдала малокровием. Ее родителей, троих сутуловатых мужичков по имени Тим, Лео и Джейсон, долго кололи в седалища апельсиновым соком в лечебнице люкс-розлива Black Isle, но окончательно вывести захирелость из их облученных электронной техникой организмов так и не удалось. Жбаны свежей крови на скотобойнях, зрелые плоды айвы в сорокапроцентной настойке, мохноножки мокрицы обыкновенной и корни каперсов колючих — ничто не возвращало мясной навар в жиденькие кровеносные сосуды игроделов! И тогда главный по Fallout навеки запретил Джейсону, Лео и Тиму заниматься постапокалипсисом, а для надежности женил лицензию на пышущей здоровьем Bethesda Softworks.

> Солнечный свет и сломанный скрипт — самые страшные враги вампира. К счастью, Bloodlines — территория победившей полярной ночи...

С того трагического момента Трое и Troika породили ровно три РПГ. У одной из них был превосходный сюжет в стилистике стимпанк, у второй — замечательная лицензия, а у третьей самый красивый графический движок на свете. Но все они, без исключения, появлялись на полках магазинов со свиными хвостиками: то крохотными, как миллион шероховатостей Arcanum, то большими, как занудство The Temple of Elemental Evil. Какой же атавизм уготовила судьба для Vampire: The Masquerade — Bloodlines? Об этом вы узнаете здесь и сейчас.
Неспособность Troika довести начатое до конца была очевидной четыре года назад, блестяще подтвердилась еще двумя годами позже, но Лео, Джейсон и Тим, увы, не сделали должных выводов из полученного опыта.
Они взялись строить игру на основе самой провальной вселенной, после несокрушимо ужасной Star Trekъ — Vampire: The Masquerade. Уже одно зрелище фирменной заставки White Wolf (создатель оригинальной настольной РПГ о вампирах) с осоловевшим деревянным хомяком, самозабвенно персонифицирующим



волка-альбиноса, призвано вспрыскивать литр сомнения в сердца ищущих вурдалакской лицензии. В ответ на предостережения Troika вытащила из кармана Source engine и заявила, что не боится его использовать.
Поразительно, на что способны проворные волосатые лапки! Bloodlines выглядит так, будто Valve перед передачей кода в чужие руки засекретила четные строки исходников личным шифром императора Августа, а нечетные — военными шифрами лакодемонян. Или нет — просто подсунула беспечным покупателям движок от первой части Half-Life. В общем, спасайте глаза, дамочки.
Лос-Анджелес недалекого упырского будущего слеплен из нескольких длинных узких коридоров с прилегающими домами-каморками и дюжиной неприятных NPC. Раз-два, тяп-ляп. Идеологию непрерывности игрового мира Half-Life 2 авторы запросто выбросили: изучение градусников загрузочного экрана занимает видное место среди локальных геймплей-находок. Физики нет. Интерактивности интерьеров и экстерьеров — и подавно. Неужели техники Valve не рассказали, чем кормить патентованный графический моторчик? Ответ отрицательный: Bloodlines умудряется душещипательно заикаться в крохотных казематах без текстур, объекты с количеством плоскостей, превышающим дюжину, надолго вгоняют игру в сережаесенинскую похмельную грусть. В силу чего вид от третьего лица мобилизует все силовые ресурсы компьютера, а вид от первого проделывает то же с вашим терпением. Гротескная уродливость графики могла бы сойти за богемную дизайнерскую манеру отрисовки мира кровососов, если бы предыдущие шедевры Troika не были закономерно убоги фасадом. И еще. Помните шоты из несостоявшегося постъядерного приключения, которые .EXE не так давно публиковал в рамках новостной колонки? Модель автомобиля с одного из кадров была обнаружена... в Bloodlines! Ноу комментс.
Неумение Troika делать красиво — сущее проклятие, причем для всех участников концессии. Благодаря ему деньги на Masquerade-лицензию потрачены впустую: интересная в теории боевая система в исполнении самопровозглашенных отцов Fallout не стоит и выеденного яйца. Из множества сверхъестественных упырских способностей в Bloodlines работает одно. Искусство рукопашного боя, плюс незначительные довески, вроде рапида или усиления ударов за счет запасов кровищи, решают все мыслимые геймплей-вопросы. Одинокая кнопка удара, движок дергается сообразно пляске святого Витта, пинки и оплеухи наносятся беспорядочно, вслепую, без намека на тактический замысел — это ли убожество в народе зовут комплексной боевой системой? Пять баллов, дорогие Лео, Тим и Джейсон! Нанести большее оскорбление напыщенной настольной РПГ вряд ли возможно. Bloodlines не отзывается на «Блейд» только по чистой случайности...



Любые виды интерактивного контакта с игровым миром — а их, поверьте, не сотнями считать — пробивают профпригодность персонажа по системе личных характеристик и навыков. В силу религиозных убеждений вампир получает опыт исключительно путем выполнения заданий, ни активные физические упражнения на свежем воздухе, ни старательная зубрежка не помогают ему в работе над собой. Зато личные характеристики и умения дублируют друг друга, являясь модификаторами одних и тех же действий, — чтобы вам пришлось сжигать очки опыта сразу в двух доменных печах. Взлом компьютера и запоров, бесшумная инфильтрация, стрельба, ближний и рукопашный бой, а также несколько бонусных диалоговых строк — вот исчерпывающий список хобби для лос-анджелесского кровососа.
Варианты? Да, пожалуй. В некоторых случаях путь к заветным XP-очкам можно изворотливо проболтать, в других — незаметно прокрасться. Диалоги и сюжет — единственные реальные ценности Bloodlines. Если у вас нет аллергии на непрофессиональный игродизайн или убогую графику (то есть вы хардкорный РПГ-игрок с тридцатилетним стажем и окончательно севшим зрением), история о возвращении в грешный мир одного из древнейших упырей может оказаться достаточным экскьюзом для похода сквозь все мыслимые дизайнерские тернии к финальному ролику. Уже к середине пути вы рискуете стать специалистом по кровососущим кланам, ознакомиться с апрельскими тезисами вампирских анархистов, узнать о жизненных невзгодах големов, горгулий, гхолов и близости геенны, то бишь конца всего

Если в момент укуса ваши зубы застряли в близлежащей стене, отключите клиппинг и немедленно позвоните в службу технической поддержки.

сущего. Но не забудьте: каждую секунду игра стоически проверяет модификаторы вашего терпения и доброй воли, и если они уступят по величине чудовищности очередного бага, скрипта или дизайнерского решения, последствия будут ужасны. Game.EXE предупреждает: чрезмерное употребление и курение Vampire: The Masquerade — Bloodlines, жевание, ковыряние и иглоукалывание, принятие внутрь, втирание и вмазывание, смешивание, взбалтывание и поднесение к открытому огню... В общем, вы поняли.

---

игра 11/12

ЖАНР **Трепетный платформер**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
АРТ, ДИЗАЙН **Эдмунд Макмиллен (Edmund McMillen)**
ДИЗАЙН, ПРОГРАММИРОВАНИЕ **Алекс Остин (Alex Austin), Джозайа Писциотта (Josiah Pisciotta)**
ЗВУК И МУЗЫКА **Game Audio Magic**
РАЗРАБОТКА **Chronic Logic**
ДАТА РЕЛИЗА (v1.2) **Сентябрь 2004 г.**
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium III 1500, 256 Мбайт ОЗУ, OpenGL-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

ЖАНР **Жгучий арканоид**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 95/98/2K/XP)**
АВТОР ИГРЫ **Феликс Касабланкас (Felix Casablancas)**
МУЗЫКА **Maniacs of Noise**
РАЗРАБОТКА **Nurium Games**
ДАТА РЕЛИЗА **Ноябрь 2004 г.**
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium III 500, 64 Мбайт ОЗУ**

**GISH V1.2**

**BREAKQUEST**

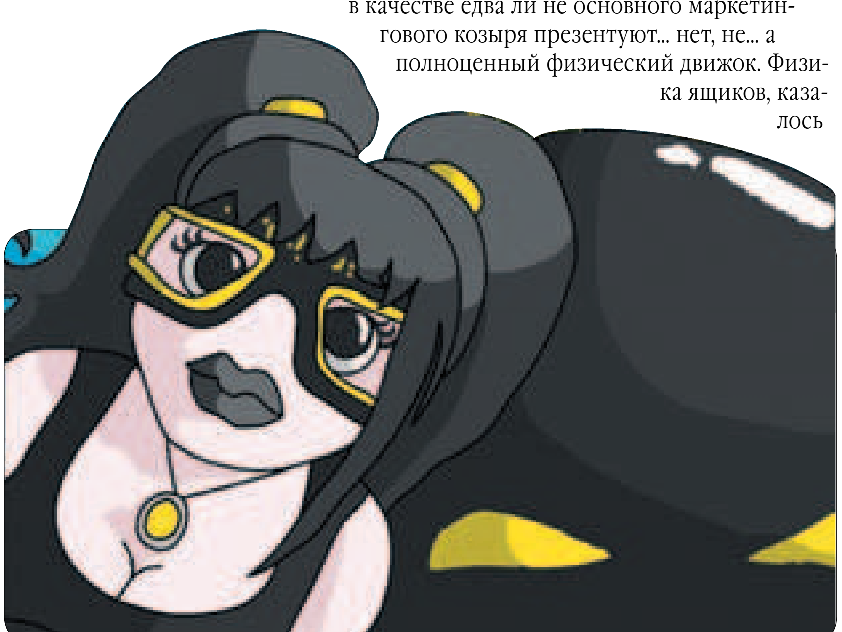



АШОТ АХВЕРДЯН

# Черный и Бумер

*Человек с монтировкой в руках. — Не препона для гудрона. — Прыжок ласточкой с обрыва в озеро кипящей лавы. — Обрывание канатов методом увеличения собственного веса. — Свежевание геймплея. — Нарисованный кораблик. — Завихрения гравитации. — Карнавальный дурдом.*

Появившийся лишь в самом конце года Half-Life 2, новоявленный пуп вселенной, устроил такой шум в нашей индустрии, что колебания земной тверди ощутили на противоположном от эпицентра конце игрового глобуса — в самодостаточной заводи Shareware. По крайней мере две игры из претендующих на звание «Лучшей малой» в качестве едва ли не основного маркетингового козыря презентуют... нет, не... а полноценный физический движок. Физика ящиков, казалось бы, столь прочно преданная анафеме после выхода Trespasser, этого несостоявшегося прорыва в запредельное, вновь повисла на самом острие моды.



**Gish** (www.chroniclogic.com/gish, краснознаменная любимица Chronic Logic, ранее выковавшая Tryptich, Bridge It, Pontifex — нельзя забыть!) похож на героя боевика не больше, чем закутанный в белый халат выпускник какого-нибудь Массачусетского технологического. И дело в том, что Гиш — всего лишь... бесформенный кусочек гудрона. Правда, довольно весомый кусочек, аж в несколько килограммов. Как по-вашему, что будет с покемоном, если оторвать ему руки и ноги? А если потом выкрасить страдальца в черный цвет? Желтые бойницы глаз с нескрываемой злобой смотрят на окружающий мир. Гиш выходит на тропу войны!

Какие суперумения вы ожидаете от гудроносодержащей амебы? Вот именно, практически никаких, Гиш умеет только прилипать, ползать и еще немного управлять своей формой. Не густо (пардон за каламбур). А ему предстоит пройти через огонь и воду, чтобы (давайте скажем это хором!) спасти принцессу. Внешний вид принцессы, думаю, вы можете представить и без подсказок.

По сути, перед нами старомодный плоский платформер. Нашего героя поджидают

смертельно опасные ловушки, враги, чье число иногда слишком уж велико, а также разного рода загадки на практическую смекалку. Помимо непременных «стрелочек» нам понадобятся еще четыре кнопки. Одной прыгаем, при нажатии на другую наша афро-амеба отращивает небольшие щетинки, как у инфузории (простите, дорогие энтузиасты биологии), третья кнопка позволяет Гишу сжаться, благодаря чему он пролезает во всякие узкие вертикальные коридоры, а с помощью четвертой Гиш... немного увеличивает свой вес. Как именно он умудряется обойти закон сохранения, остается загадкой, но такова уж природа игр.

Физический движок держит в шляпе все, что ему положено: силу тяжести, силу трения, плотность, вес, инерцию, эффект рычага и т.п. Выпуск «щетинок прилипания» не гарантирует, что наш желтоглазый гудрончик повиснет на краешке камня, — если держаться лишь небольшим участком бесформенного тельца, неугомонная сила тяжести может и перебороть. Ползание по висящей на канатах платформе приводит к весьма естественной раскачке последней. Прыжок после разбега, особенно по наклонной плоскости, совсем не то же самое, что прыжок с места... Гиш, потешно шевеля своими щетинками, бодро карабкается вверх по вертикальной стене, но если он остановится, то не факт, что его усилий хватит на то, чтобы снова сдвинуться с места. Остальные объекты — камни, бревна (если это, конечно, бревна, что вполне можно подвергнуть сомнению), повозки и иные подчас совсем странные предметы типа «психоделических маятников», и все это живет примерно по тем же законам, что и реальный мир. Шарик «Понга» отправлен на давно заслуженный отдых.

Все это, конечно, не меняет геймплея в корне, но очень, очень его освежает. Мы можем по старинке прыгнуть на голову врагу-зубастику — и он лопнет под нашим весом. А можем прокатиться по нему, выпустив щетинки и прилепив его к себе, чтобы потом с разбегу ударить тварью о стену, с тем же лопающимся результатом. Можем быстро заползти на зубастика и, утяжелившись от натуги... — тот же результат! Игре не важно, как именно мы решаем поставленную задачу, она только ставит условия.

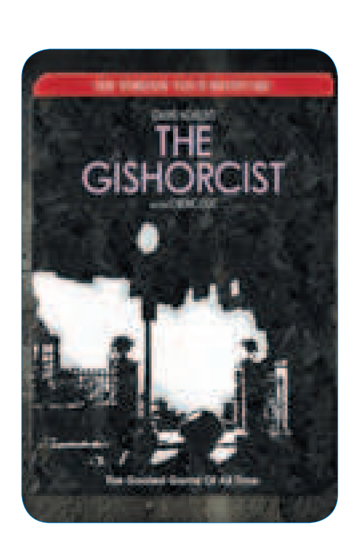
Сама игра умеет произвести отличное впечатление с первых же минут знакомства. Главный герой, его способности, окружение — все дышит новизной, вокруг нас россыпь свежих решений (собственно, ничего иного от Chronic Logic мы и не ждали). Гиш потешно шевелит глазами, протискиваясь в узкий лаз. Гиш роет собственным весом проходы в рыхлой земле (примеряя на себя шкуру г-на Диггера), Гиш прилепляет к себе кирпич, чтобы положить его на кнопку, открывающую дверь, утяжеленный Гиш медленно уходит под воду... Первые уровни дарят столько открытий, что на тусклую графику и надоедливую музыку внимания не обращаешь (демо-версия с июльского .EXE DVD всем игрокам раздает по паре розовых очков!).




После выхода Gish все восторженно говорили: вот видите, какую отличную игру могут сделать талантливые люди, не осыпанные AAA-бюджетом, причем за какие-то две недели. Но если не оставить игру в первый-второй вечер, то двухнедельное время разработки становится хорошо заметно. Отлично реализованная идея не отменяет необходимости вдумчивого дизайна уровней. Очень трудно в предельно сжатый срок сотворить едва ли не сотню уровней так, чтобы каждый был любопытен и необычен, — на генерацию интересных идей нужно время, и немалое. В итоге игра-экспромт, вызывающая едва ли не восторг с первого взгляда, к середине теряет немалую часть своего шарма. Очень, очень жаль!

Как выглядит справедливость? Нечто бесформенное, черного цвета.

**BreakQuest** (www.nurium.com) не может похвастаться обаятельным главным героем. Такова судьба... арканоида: мы приходим, чтобы запульнуть шарик в большую жизнь, очистив игровое пространство от всего, что не прибито и не впаяно. Однако упомянутая ранее тенденция физического реализма проникла и сюда вместе с положенными мерами и весами. Из-за этого, кстати, как никогда ранее очевидна родственная связь арканоидов с пинболами всех мастей.

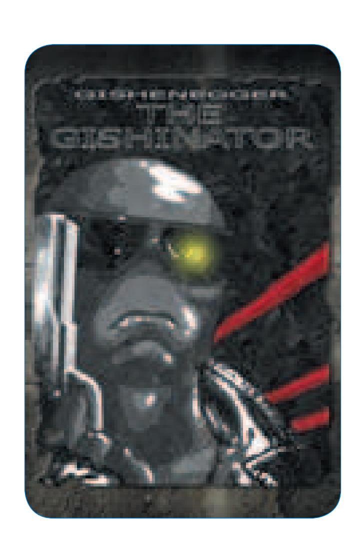



Внизу суетится маленький космокораблик из тех, что бороздят галактические просторы на страницах журналов для младших школьников. Этот кораблик — наша единственная возможность как-то повлиять на происходящее на экране мельтешение разноцветных квадратиков, кружков и прочих узорчатых

картинок. С первого взгляда не так-то просто выделить BreakQuest из толпы ему подобных. Но внешний вид может быть обманчив.

В НАШЕ ВРЕМЯ ДАЖЕ АРКАНОИДЫ ОБЯЗАНЫ ИМЕТЬ СЮЖЕТ. НЕ СПРАШИВАЙТЕ, КАКОЙ! СЮЖЕТ У НАС ОДИН НА ВСЕ ИГРЫ.

Страшно сказать, сколько времени ушло на то, чтобы стеклянный и пластмассовый шарики сталкивались не как две светящиеся точки на ЭЛТ, а именно как СТЕКЛЯННЫЙ и ПЛАСТМАССОВЫЙ шарики, но время это пришло.




Игрушки болтаются на нитках, качаются, подпрыгивают от ударов, катаются, падают именно так, как... задумано Феликсом Касабланкасом, вдруг воссиявшей звездочкой испанского игрового shareware-строения. Здесь мы заметим, что игре повезло на автора. Феликс не выдохнул BreakQuest за две недели, а продолжал гнуть спину над игрой целых полгода после выпуска демо-версии (если еще не успели его отложить, то осмотрите все тот же июльский .EXE DVD), в которой уже была практически отлажена игровая механика и отточено управление. Что он делал это время? Осмелимся предположить: уровни.

Изготовить сотню непохожих друг на друга карт — задача титаническая. Уровни не только совершенно по-разному выглядят, они не только населены всевозможными объектами, но зачастую в них меняются даже самые основные законы. Сила тяготения может быть едва заметна, может быть весьма велика, а может и закручиваться водоворотом. Большую часть времени карты находятся в непрерывном движении. Среди случайно возникающих летающих объектов, среди качающихся, болтающихся, падающих и прыгающих предметов проносится наш шарик, то и дело попадая под влияние непременных бонусов: он меняет форму (и рикошеты теряют всякую предсказуемость!), он пылает огнем, он разрывается на несколько шариков, он обрастает спутниками, курсирующими вокруг него и бьющимися обо все уровневое разнообразие, запуская в движение то, что до сих пор почему-то оставалось неподвижным... И вся эта жизнедеятельность, сопровождаемая искрами и фейерверками, временами превращает наш экран в форменный карнавальный дурдом, неконтролируемый, бесшабашный, безбашенный.

Веселье подпитывается блистательным саундтреком демосценической выделки (спасибо Maniacs of Noise), где каждая тема гармонирует со стилем уровня, а они (уровни) здесь на редкость эклектичны.

Конечно, даже блистательно исполненный арканоид все равно остается арканоидом, оттого немного огорчаешься — ведь все внимание должно быть приковано к шарику и падающим бонусам (непременно научитесь отличать полезные от вредных!), и нет ни мгновения на то, чтобы полюбоваться фейерверками. Да и охота на «последнего алиена» тоже имеет место быть, хотя благодаря тщательно продуманному дизайну она и длится куда меньше, чем обычно. Зато по мере прохождения игра не перестает нравиться, а, напротив, добивается все большего расположения.

Хорошо бы такое случалось почаще!

---

игра 13

ЖАНР **Тактика/РПГ**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ЛИДЕР ПРОЕКТА **Алексей Козырев**
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР **Дмитрий Гулин** | ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК **Сергей Кондратович**
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **Сергей Семенов** | МУЗЫКА **Макс Качанов, Артем Колпаков**
РАЗРАБОТКА **X-Bow Software**
ИЗДАНИЕ **«1С»**
ДАТА РЕЛИЗА **12 ноября 2004 г.**
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium 4 1800, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0-совместимая видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ**

**«ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ»**

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

# Мачете для героя

*Империя наносит ответный удар. — Аллоды в космосе. — Анка-пулеметчица, часть вторая. — Все на продажу! — В чреве корабля-базы. — Все предметы по десять рублей.*

Дебютный проект краснодарской команды X-Bow Software, «Звездные волки» (http://games.1c.ru/starwolves) — вещица на любителя, продукт особенный, предназначенный для внутреннего употребления. Отправлять такую игру на экспорт опасно — могут не понять, перепутать с чем-нибудь другим, ибо иностранец нынче пошел не

тот: упростился, изнежился. Наши — другое дело. Целое поколение игроков выросло на одних и тех же книжках и играх. Романтики с большой дороги, идеалисты, мечтатели. Если свобода — то полная, если космос — то трехмерный, и чтобы Предтечи, и чтобы Триада с Корпорациями, и Империя, уран, берсеркеры-смертники, наемники, целый склад оружия и рота актеров озвучания — и все сразу, без компромиссов.
Иногда хаотические единицы материи образуют устойчивые комбинации, игроки-мечтатели обора-чи-



ваются разработчиками, компания «1С» дает деньги, и вот уже вчерашняя фантазия превращается в нечто, упакованное в красивую пластиковую коробку с полиграфией. Суровая реальность с бензопилой без сожаления режет авторам крылья, бьет сроками, давит бюджетом. Все получается не совсем так, как замышлялось, но все равно — получается, и это главное. «Звездные волки» — очень ладная, отменно скроенная игра; такими обычно выходят консольные хиты. Ни одного лишнего экрана, ни одной потерянной секунды, все четко, быстро и почти всегда — понятно. Вот главный герой, которого предлагают назвать Героем. Вот его старый боевой товарищ Эйс. Парни так похожи, что отныне я буду отличать их исключительно по зеленому моноклю-экрану — у одного он в правом, у другого — в левом глазу. Вот сложносоставное дерево умений, беззастенчивая цитата из Silent Storm. В игре четыре специальности: можно сконцентрироваться на пилотировании и в перспективе стать выдающимся командиром звена, можно достичь Эвереста в деле стрельбы из пушек и лазеров, или посвятить свою жизнь запуску управляемых и не очень ракет, или двинуться в практическую науку, возиться с механизмами, сложными бортовыми устройствами, которые для краткости названы словом «системы». Выбор, спору нет, важен, но большого влияния на ход игры не окажет, потому что очень скоро к вам присоединится куча народу, и у каждого — свое «дерево». Тяжелым трудом заработанные очки опыта открывают новые умения, как чакры, — сразу и навсегда. Копить приходится долго, а выбор ох как сложен.

В животе сценария «Звездных волков» томятся классики американской научной фантастики в полном составе, а также все, что вы видели в кино и по телевизору за последние десять лет. Результат — легкое несварение.

Куда двинуться? В какие умения и способности инвестировать? Скажем, перк «Меткий выстрел» позволяет владельцу с одного попадания наносить «критический» ущерб — но всего один раз за миссию... Когда персонажей под вашим началом становится больше — проблема выбора делается почти неразрешимой. Наемники делятся на двойки в звенья и, по идее, должны работать в паре, дополняя друг друга. Кроме того, каждое звено при желании может стать узкоспециализированным: быстроходные разведчики, мастера ближнего боя, тяжелая космическая артиллерия...
Не без труда разобравшись с воспитанием кадров, мы тут же сталкиваемся с новой проблемой. После очередной миссии в недрах корабля-базы скопились тонны металлолома неизвестного назначения. Излучатели, миниганы, пулемет «Максим-2», названный, как выясняется, в честь ТОГО САМОГО пулемета, системы, радиоактивный уран... Что-то надо срочно продавать, что-то использовать на своих истребителях, внимательно ознакомившись с инструкцией, сравнив потребительские характеристики, вычислив удельный damage за единицу времени, а что-то... просто отказывается устанавливаться в слоты! Лазерная установка Берсеркеров? Продавать — жалко. А использовать пока не получается.
Опробовать приобретенные умения и новые «пушки» можно только в бою. Главный герой и его товарищи путешествуют по компактному космическому квадрату «миссии», находя на свою голову неожиданные приключения. «Уровень» кишит живностью: космические станции, торговые корабли, заводы, шахты на астероидах, вездесущие корпорации, имперский патруль, бесконечные пираты... Стоит сделать небольшой крюк, и вот уже вместо одного задания мы получаем полдюжины.

Повинуясь тупому скрипту, новые квесты выдаются и забираются без лишних нежностей. Бывает, случаются весьма комичные накладки, которые выдают в «Звездных волках» игру начинающей команды; впро-



чем, с такими диалогами и сюжетом воспринимать происходящее серьезно — это почти клинический случай, если, конечно, вы уже закончили среднюю школу. Зато тактическая порция «Волков» — кладезь оригинальных идей. Назвать происходящее на экране RTS не поворачивается язык — все команды, как правило, отдаются в режиме «паузы». Истребители и штурмовики невидимой пуповиной привязаны к кораблю-базе, который ползет по квадратам черного космоса со скоростью черепахи. Пострадавший в бою корабль при определенном везении можно успеть спрятать в бронированных недрах базы, починить и снова выпустить в бой. Очень скоро оказывается, что хорошо вооруженная база — едва ли не самое эффективное средство борьбы с хулиганами, главное — выманить их из гнездовья. Второе открытие: сражения в местной пустоте позволяют использовать «рельеф» в своих целях. В поясе астероидов можно скрыться от преследования. Если выманить превосходящего по силам врага к космической базе имперского патруля, можно рассчитывать на помощь, и так далее.

Нужны ли «Звездным волкам» озвученные диалоги, мы так и не поняли: артисты отчаянно переигрывают, громкость и тон их глубокомысленных реплик меняются прямо в процессе беседы, в результате чего игрок чувствует себя то ли идиотом, то ли ребенком на новогодней елке.

Разработчики чрезвычайно умело сажают нас на любимый крюк. Первый крупный заработок жжет руки — деньги хочется немедленно вложить в покупку новых управляемых ракет, крупнокалиберных пушек, ремонтных систем — благо, на прилавках солидный ассортимент даже в самом начале игры. Кстати, каждая обновка сразу становится достоянием космической общественности — все пушки-ракетницы-лазеры видны на трехмерных моделях кораблей и стреляют по-разному. Между тем разум подсказывает: лучше затянуть пояс, мочить пирата еще пару миссий из «Максима-2», а потом купить Эйсу вместо его старенького «Яри» новый «Эскалибур», а то и что-нибудь покруче. Новые космические корабли — новые тактические возможности. Лучше броня, выше (или ниже!) маневренность и скорость, больше (или меньше!) слотов для тяжелого вооружения и ракет. Верная заветам живого классика, X-Bow постоянно ставит нас перед интересным выбором.

Создатели «Звездных волков», пожалуй, не столь бесхитростны, как их коллеги из Владивостока («Космические рейнджеры»), поэтому игра, увы, не годится в трэш-иконы русской стратегической школы. В то же время авторы пока не нашли свой стиль, их «Звездные волки» — не более чем талантливо подобранная и местами не слишком качественно записанная композиция из самых лучших фрагментов стратегических и ролевых мелодий последних лет, сделанная под большим влиянием творческого наследия маэстро «Нивала». Если бы «Звездные волки» были комплектом Hi-Fi-аппаратуры, а наш журнал назывался «Нерео & Бидио», я бы сказал так: «Потрясающее звучание, достойное компонентов более высокого ценового диапазона». Однако вот проблема: у нас все игры, как те безделушки на развале у метро, «в одну цену» — двести рублей.

**P.S.** Ставим X-Bow (www.x-bow.ru) на партийный контроль. Ждем следующего проекта!

игра 14

жанр **Тактико-романтический беспредел**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
руководитель проекта **Сид Мейер (Sid Meier)**
ведущий программист **Дон Веншел (Don Wuenschell)**
ведущий аниматор **Деннис Меллерс (Dennis Moellers)**
ведущий дизайнер **Марк Хаджинс (Marc Hudgins)**
разработка **Firaxis**
издание **Atari**
дата релиза **Ноябрь 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

**SID MEIER'S PIRATES!**




АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

# Грязные собаки

*Свеча на шее, дым из ушей. — Шахматы en garde. — Кто в доме гомофоб? — Семейное серебро. — Война гномов. — Сапог в зубах революции. — SM далее везде.*

В семнадцатом веке бассейн Карибского моря был доверху набит безнадежными романтиками. Они наслаждались девственной чистотой нового мира, ванилью тропического неба, звездами, шелестом теплой морской волны. Всех, кто препятствовал их гармоничному существованию, романтики жгли, душили и пытали. Генри Морган был романтиком. Он загонял горящие свечи между пальцев истязаемых, что называлось пыткой святого Андрея, а также ловко душил жертв веревкой — пока их глаза не становились величиной с голубиное яйцо и не выкатывались на лоб. Л'Олонэ тоже был романтиком. Он слизывал кровь с сабли после казни каждого пленника и комментировал различия, как заправский сомелье. Рок Бразилец, романтик по призванию, не имел чехла для кривой пиратской сабли и потому всегда носил ее в руках, обнаженной. Чтобы инструмент не простаивал, Рок время от времени убивал кого-нибудь — скажем, оказавшегося поблизости. Какой был человек... Но самым отъявленным романтиком был Эдвард Тич по прозвищу «Черная Борода»! Он никогда не брился, заплетал свою разлапистую бородищу в косички, куда со вкусом добавлял цветные ленточки. Все это хозяйство Тич оборачивал вокруг шеи и ушей. Во время боя он подвешивал под края шляпы горящие фитили, отчего на всех гравюрах увековечен со зловещим дымом из ушей.



Обо всем этом и многом другом вы не узнаете из Sid Meier's Pirates! (SMP, www.atari.com/pirates). Ремейк одной из лучших и, пожалуй, самой почитаемой в истории ПК, Сидо-версия 2004 г.в. отличается от релиза-1987 косметическими деталями. Новый движок, анимационные ролики в бойскаутском стиле Уолта Диснея — в случае с Pirates! это действительно мелочи. Ядро игры, незабвенный пиратский геймплей хоть и потерял слегка в балансе, в прочем остался незыблемым. Не осмелимся утверждать, хорошие это новости или плохие... Как семечки для хлопца, четки для священника, пасьянс для секретарши или fish-n-chips для Мэри Поппинс, создание Сида Мейера спроектировано с умыслом приема по чуть-чуть, зато на постоянной основе. «Еще один испанский галеон, вот последний паскудный охотник на пиратов, только дойти до Кюрасао... и капутмахен». Рассуждения в таком духе могут длиться до бесконечности. Если авторы современных онлайновых игр не учитывали в разработке опыт Pirates!, то русский народ — потомки индейцев сиу. Геймплей-механизм работает как швейцарский хронометр, еще с далекого 1987-го. Карибский бассейн, четыре страны, пять временных периодов (с 1600 по 1680 гг.), утерянная на островах семья и полная свобода действий в отношении этих грязных испанцев... англичан, французов и голландцев! Так кто в доме гомофоб?

В соответствии с оригинальным сценарием, смысл пиратской жизни по Сиду Мейеру

состоял в изыскании прикопанных, словно сундуки с пиастрами, сестер, братьев и племянников седьмого колена. Информация об их захоронении хранилась в черепных коробках корсарствующих негодяев, вроде графа Мендозы или барона Реймондо. Молодой флибустьер с твердой рукой и сердцем из нержавейки топил караваны судов и сжигал города только для того, чтобы добраться до любимой родни и затем упокоиться на почетной пиратской пенсии, в тихой семейной идиллии. Если на пути искателю корней попадались богатство, чины или жена — тем лучше. И больше ни капли контента, «The End», как писали в книгах восемнадцатого столетия...

Вышеперечисленное исчерпывающе характеризует SM (прекрасные инициалы!) Pirates! 2004. Здесь следует отсалютовать «Акелле»: пять лет назад москвичи сделали красивый клон Pirates!, который графически превосходит нынешний релиз Firaxis (www.firaxis.com). Увы, подручные Сида наколдовали непритязательную и аккуратную картинку, которая в точности соответствует средним потребительским требованиям сезона. Мачты складываются спичками, человечки с незнайкиным визгом рушатся в морскую волну, масштабирование берет свое: как вы относитесь к чрезвычайно драматическим событиям, но в масштабе 1:43? Вот-вот. С умилением.

Углядеть за всем сразу Сид не успел. Бессовестные гномы-кодописатели тайком напортачили с игробалансом, а старый пират не заметил. Вместо пяти ангажированных уровней сложности в Pirates! на деле присутствуют два: мерзко легкий и гадко сложный. AI ниже Swashbuckler не представляет угрозы для честного, прилежного Проклятья южных морей. О какой разумной конкуренции может идти речь, если большой фрегат капитана Моргана, пирата номер один по версии SMP, можно с ходу взять на пигмейском шлюпе с четырьмя десятками головорезов? Игра буквально стелется под ноги, проявляя феноменальное отсутствие чести и достоинства: губернаторы жалуют землю и чины, поплевывая на военную агрессию со стороны премируемого субъекта. Уже через пару дней враз заматеревший сосунок бесплатно чинится во всех портах, от него с громким воем разбегаются толстопузые галеоны, а взятие Панамы становится вопросом не тактики, но лени. Pirates! стремительно теряет смысл.

Поэтому вы беззаботно делаете последний шаг вверх по лестнице сложности и... немедленно получаете сапогом в зубы! Проблемой становится абсолютно каждое игродействие, а в особенности — фехтование. Взятие города штурмом, выступление на городском балу, проникновение во вражеское поселение или побег из него — это мини-игры, зависящие только от проворности пальцев и, изредка, головы. С ними можно сладить. Но не с фехтованием, нет. Поскольку от звона клинков чаще всего зависит исход битвы, грязные компьютерные испанцы, а с ними немытые французы, англичане и голландцы, вопреки собственной тактике на более легких уровнях, направляются на абордаж с самого начала стычки. И побеждают, даже будучи в троекратном меньшинстве. Абсурдно, но факт: ситуация становится на голову! Компьютер оборачивается последним вшивым жуликом: не засчитывает удары, предвидит выпады и неизменно уклоняется от них, бьет с феноменальной скоростью и плюет на блоки с высокой AI-колокольни. Обидно до слез! Впрочем, всамделишный рев поднимается тогда, когда машина «забывает» снять с клавиатуры очередной удар и, пока игрок лихорадочно жмет повторно, сама проводит пару успешных атак. С таким беспардонным поведением дорогая редакция не сталкивалась очень давно. Хотя... в этом, право, что-то есть, коллеги. Ни одна пиратская хроника, включая даже смелые литупражнения старика Сабатини, не наделяет флибустьеров способностью брать корабли сотнями. Каждый приз — удача, так стоит ли всерьез обижаться на чуть грубоватую строгость новых Pirates!? Не думаем. Так даже романтичнее. Поэтому. Swashbuckler. SM Pirates! Каррамба, ррррекомендуем!

Если одна из сторон назначает награду за голову слишком усердного корсара, с каперством приходится завязывать. Охотники за пиратами пачками вылезают из дыр в земной коре и превращают жизнь в адъ. В частности, в мгновение ока топят любые захваченные суда.

игра 15

жанр **Шутер от первого лица**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
ведущие дизайнеры **Дэйв Нэш (Dave Nash), Брэйди Белл (Brady Bell)**
сценарий **Брэйди Белл, Дэйв Нэш, Джон Гальван (Jon Galvan)**
программист **Пол Кит (Paul Keet)** | композитор **Эрик Крабер (Erik Kraber)**
разработка **Electronic Arts Los Angeles**
издание **Electronic Arts**
дата релиза **Ноябрь 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ**

**MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT™ DIRECTOR'S EDITION**

ФРАГ СИБИРСКИЙ

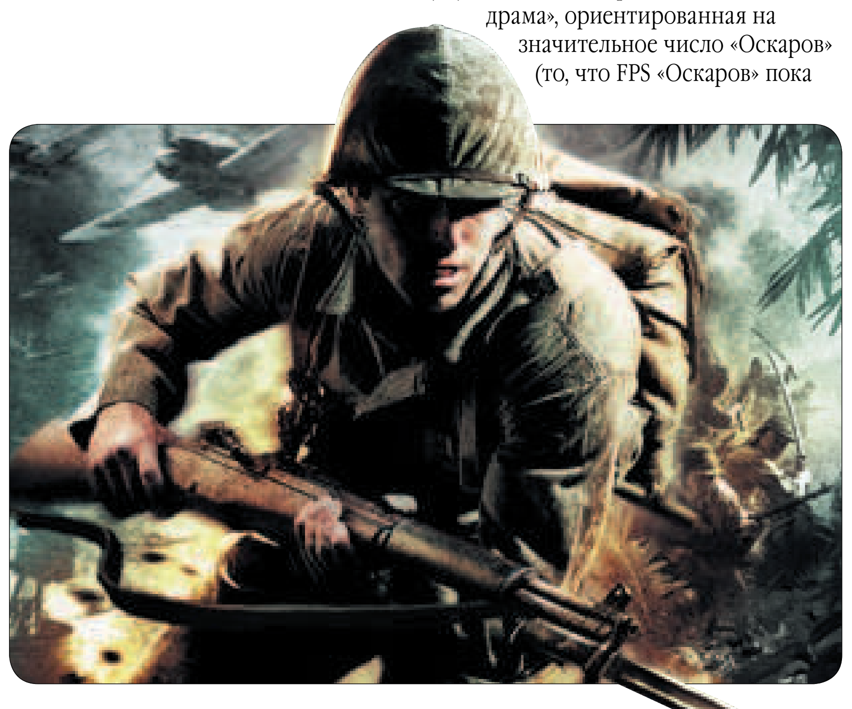
# Балет простейших

*Комментарий режиссера. — Перл-Харбор как победа мировой демократии. — Снова в джунгли. — Спасая жизни. — Очередь на убой. — О природе мировой красоты.*

Если игра называет себя не иначе как Medal of Honor: Pacific Assault™ Director's Edition (www.eagames.com/official/moh/pacificassault), это сразу настораживает. Дальнейшие исследования подтверждают первоначальное подозрение: в Electronic Arts окончательно утратили вид на игровую площадку. Среди основных features продукта числятся игровые ролики под комментарий «режиссера» Брэйди Белла, полнометражный фильм «За кулисами: история создания Pacific Assault» и сборник величайших хитов всех времен из саундтрека игры.

Разработчики считают, что, рисуя закаты, они облачают свои уровни в божественное сияние. А на самом деле они раздражающе светят в лицо игроку фонариком.

Пафос тут даже не брукхаймеровский. Pacific Assault (PA) — сопливая и расчетливая «военная драма», ориентированная на значительное число «Оскаров» (то, что FPS «Оскаров» пока не дают, наверняка должно несказанно бесить девелоперов). «Перл-Харбор» по сравнению с ней — «Мост через реку Квай».



Ублюдочный сахариновый саундтрек рассчитан на выжимание скупой мужской слезы. В эту же графу следует занести интервью с престарелыми морпехами и тщательно сформулированные исторические справки (утверждающие помимо прочего, что Перл-Харбор завершился вничью). Ну и патриотизм, конечно. Закадровый голос то и дело перехватывает от избытка эмоций, сценарий набит сентенциями типа «это только начало, Томми» и «мы защищаем Свободу вот уже двести лет и, если нужно, будем защищать еще пятьсот!», не говоря уж о «Господа Бога не взяли в морскую пехоту по состоянию здоровья». И чувство собственной значимости. Проживающие в Голливуде разработчики делают Большое, Нужное Дело. Брэйди Белл, скромно сдерживаясь, рассуждает в том самом комментарии о мотивации характеров, трудностях нарратива и эмоциональной правдивости образов. Судя по проникновенным обертонам и нет-нет да и случающемуся бахвальству, режиссер уже записал себя в Лукасы-Кончаловские-Спилберги.
В исторической кинокартине «За кулисами: история создания Pacific Assault» девелоперы делают умные лица и внимательно рассматривают работающий огнемет. Ежедневный прогресс в EA Los Angeles называли «дублями». Друзья, если вы так любите притворяться, что снимаете кино, может быть, было проще снять настоящую киноленту? Дивиться всему этому идиотизму можно часами. Саму игру на DVD можно было бы уже не записывать.
Самое удивительное во всем этом то, что PA ничуть не кинематографичней предыдущих частей. Если забыть Перл-Харбор в одном из открывающих уровней (где ловко применен единственный толковый спецэффект — отражение пламени в воде), смотреть тут

практически не на что. Зеленые джунгли безымянного атолла, еще более зеленые джунгли Гуадалканала, совсем зеленые джунгли Таравы... Потом игра заканчивается. Извините, но после десятка шутеров про Вьетнам любой игрок в FPS стал экспертом по всем разновидностям джунглей, и ваши никакого сравнения с, скажем, Men of Valor не выдерживают.
Новый движок новым движком, но PA по меркам дня нынешнего катастрофически не хватает детализации. Смешные деревья-веники, восьмиугольники травы, стыдные модели (полюбуйтесь, на каком расстоянии от бедер парят кобуры), совсем стыдные текстуры, неуверенный в себе туман. Стенки с криво намалеванной растительностью ограждают маршрут с одной стороны, притаившись за двумя-тремя деревьями. С другой — пути отхода перекрывают всеми любимые невидимые силовые поля. PA можно терпеть только тогда, когда она орет, воет, грохочет, а ты мчишься сквозь игру на огромной скорости. Но нет! Любимым аттракционам (а в таких однообразных декорациях на таком простом движке спасти могут исключительно аттракционы) разработчики предпочли длительные пешие переходы и затяжные полутактические перестрелки.
В ранних выпусках Medal of Honor игрока окружала толпа безымянных статистов. В PA его всю дорогу, от бут-кэмпа (тут есть бут-кэмп!) до последней высоты на Тараве, будут преследовать фермерские рыла «друзей до гроба». Сценаристов прельстили перспективы Товарищеского Единения, Неоплатного Долга и Конфликта Внутри Команды. Ужас получился непередаваемый. Теперь между миссиями пушечное мясо пишет домой письма, долго и нудно рассуждает о ситуации на фронте, затевает какие-то бесконечные разборки на тему присвоения внеочередного звания...
В бою командой можно немножко управлять. Ситуация осложняется тем, что условные знаки (многозначительное покручивание пальцем в воздухе, сопровождаемое ИСТОШНЫМ ВОПЛЕМ) подаем не только мы, но и все остальные члены группы (причем, как правило, одновременно), а главная задача AI, насколько я понял, — оставить как можно больше врагов игроку. Дабы никто не обиделся. Кое-что получилось: если ранят главного героя Томми Конлина, вместо нашего медика может прибежать их офицер. Он поставит ногу Томми на грудь, отвернется и выстрелит ему в лицо из пистолета. Сам медбрат художественно утирает кровь с каски, колдует с фляжками, при виде упавшей рядом гранаты его лицо искажает гримаса благородного ужаса, он подпрыгивает на метр, бросает тяжелораненого и выхватывает оружие. Бегущий на Томми японец с занесенным штыком картинно падает после выстрела в спину. И прочие танцы скелетов... Гнить в скверных джунглях ради одного-другого киномомента — об этом ли мечтали авторы первой части Medal of Honor, конструируя свою великую Нормандию?
Враги имеют прискорбную тенденцию выстраиваться в очередь и организованно подставляться под удары штыком. Эпическая защита артиллерийской позиции осуществляется силами одного отдельно взятого Томми, вставшего в единственном окопе и тупо тыкающего все живое перед собой.
Вообще — очень долгое время перезарядки и частые перебои с патронами (об этом разработчикам рассказал



другой ветеран). Надо или прятаться за спинами партнеров (именно это в PA называется тактикой. Прорваться во вражеский тыл и перебить там всех рукояткой пистолета — это уже стратегия), или хватать оружие с мертвых тел. Мертвые тела, кстати, умеют эффектно дрейфовать по реке (ну-ка, в скольких играх про джунгли мы уже это видели?). Апофеоз — управление самолетом. Самолет в Medal of Honor управляется примерно как летающий пехотинец. Смешно, но не более того. Я (думаю, и вы тоже) ждал от Medal of Honor приятного аттракциона на новом движке. А получил монотонный посредственный шутер, очень старающийся казаться красивым (в небо лучше не смотреть — обязательно ослепит оранжевым закатом). Но красивыми эти вырезанные из картона уровни может назвать только человек, в зазор между сознанием и подсознанием которого никогда не просачивались космические сквозняки.

На открывающем уровне Pacific Assault девелоперы ухитрились произвести самую невыразительную и проходную Высадку На Побережье в истории КИ. В бюджетной Deadly Dozen: Pacific Theater все было куда лучше.

игра 16

жанр **Новое слово в симуляции общества**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущий дизайнер **Крис Беатрис (Chris Beatrice)** | ведущий художник **Деннис Роуз (Dennis Rose)**
ведущий программист **Майк Гингрич (Mike Gingerich)**
композитор **Кит Зизза (Keith Zizza)**
разработка **Tilted Mill**
издание **Myelin**
дата релиза **9 ноября 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

**IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE**

ВАСИЛИЙ ПЕСЧАНЫЙ

# Труженики Черной земли

*Черная земля. — Нильский бобр, пожиратель папируса, вымер. — Подкованные крестьяне. — Семейный очаг. — Планы на будущее. — Кнут или лепешка? — Псы фараона. — Во дворце Буатрисоса I. — Вечер в камышах.*

«Древний Египет дорог всем!» — убежден Крис Беатрис, папа «Детей Нила». Это правда: люди, изучавшие историю, увидят ожившую иллюстрацию из учебника 5-го класса средней школы; люди, изучавшие Библию, будут искать в зарослях папируса корзинку с младенцем Моисеем.

Ослик бодро трусит по широкой каменистой дороге, хотя корреспондент «Очень Русской Газеты» едет на нем в компании переводчика. Нам представилась возможность посетить легендарный Древний Египет, который сами обитатели именуют «Кема», что расшифровывается как «черная земля», а вовсе не...Петр, вам должно быть стыдно! Только камышами и названием эта земля похожа на мою малую родину. Может, в Ниле водятся бобры? Петр, я не улавливаю... что значит — «бобер водится везде»?! Мы спускаемся по травянистому склону к реке и вместо бобров обнаруживаем двоих местных жителей, мнущих в руках комья жирного чернозема. Обенхотепы, отец и сын, живут здесь очень давно, а сейчас собираются пойти на антилопу. «Охота сейчас не та, — вздыхает старик, — все в город подаются.» «Зачем уезжать с земли?» — удивляюсь я. «Фараон задумал программу крупномасштабного жилищного строительства, — говорит младший. — Несколько сезонов сажаешь капусту у Нила, а потом в средний класс пробьешься и будешь ее стричь». «А кто же об урожае заботиться будет, если все остолопы вроде тебя станут ремесленниками?» — придуривается отец. «Хапи», — говорит сын, и оба разражаются хохотом с лукавинкой.



Посетив крепкие глиняные дома, возведенные по приказу фараона, мы остались очень довольны. Петр немного смешался с крестьянами и выяснил, что когда разлив Нила широкий, то все подряд растет хорошо, а что сажать, определяет фараон через лендлорда-аристократа. «Председателя колхоза», — смеется переводчик. Я одергиваю его: неподалеку пасется гиппопотам — злобное и легко возбудимое животное.
Мы в гостях у семьи Менуатен, занимающейся изготовлением кирпичей. После обеда из злаков и овощей отец и сын залезают в Нил по горло и сидят так несколько часов. Купаются? Нет, копают глину — даже в сезон высокой воды. «Хорошо, что фараон построил нам дом близко к работе, — громко говорит м-р Менуатен, поминутно оглядываясь и сплевывая. — Сухо, благодарение Ра, и не в зоне подтопления, как у невезучих». «Я бы не отказался от шикарной жизни, но делать ее возможной для других мне тоже очень приятно», — говорит вечером м-р Менуатен соседу, тачающему сандалии на крыше своей мазанки.
У древних египтян существует интересное разделение обязанностей в семье. Глава семейства работает, ребенок работает и играет, женщина работает, ведет домашнее хозяйство и ходит за покупками. Не все магазины, торгующие предметами первой простолюдинской необходимости, находятся поблизости друг от друга; если бы не фараонские дороги, миссис Менуатен совсем сбила бы ноги. «Вот если бы был такой рынок, где можно купить все сразу...» — бесхитростно мечтает она, не подозревая, что Wal-Mart и Ikea скоро протянут свои хваткие щупальца и в эту страну...



Из окна выпускника местной школы раздается сочиненная местными трикстерами Семмуном и Кхарбункелем песня «Миссис Имхотеп». Напевая «Isis loves you more than you will know», отпрыск благородного семейства Анкхери обдумывает выбор профессии. Для образованной молодежи в теократическом Древнем Египте открыты все дороги. Работать на PharaohCo очень престижно. «Может, мне стать соколом фараона — начальником городской стражи? — размышляет юноша. — Или налоговым инспектором (наверное, все-таки писцом, Петя?) — не давать папе и маме утаивать урожай от нашего повелителя?»
Приходит известие, что вакантна должность надсмотрщика над рабами (ох, Петя... сказано тебе: над обитателями трудовых лагерей), и Анкхери бежит занимать дом. Много интересного удалось нам узнать о древнеегипетских приемах строительства: блоки известняка целиком вырубаются из скального массива, а доставляются на строящуюся пирамиду по огромной насыпи. «Get busy!» — ритмично покрикивает наш знакомый. «Йее, масса!» — радуются местные бурлаки, посверкивая белыми зубами. Долгая им память, хоть мрут они не под бичом, а просто от болезней, — престижа государственной службы пока не хватает для найма жреца — лекаря и аптекаря. Но народ очень сметливый! Обсидиановую статую бога Гора сумели переправить в храм на другом берегу Нила с помощью лодки. Потом над ней потрудился особый резчик — скульптор, обслуживающий аристократию и подвизающийся в области малых форм... А особый известняк для облицовки пирамиды тоже приплыл по реке, только издалека, — фараон отправляет миссии в другие города и поселения, принуждая к повиновению и торговле. Импортные товары выгружаются в специальной таможенной зоне (серьезно, Петр?). Купец арабской наружности перешучивается с городскими стражами: «Этот семинар по мотивации, на который я ходил, действительно окупился».
Местная милиция очень дисциплинированна. Не дожидаясь приказа начальника, стражники самостоятельно обезвреживают возмутителей спокойствия. Регулярная армия им ни в чем не уступает: воины круглый день заботливо массируют конские копыта на тренировочной площадке и сами забирают амуницию у оружейных дел мастеров. Такая армия практически непобедима, и карательные экспедиции случаются редко; противники слабы, и фараон не присоединяется к своим войскам.

Дэн Адамс с www.ign.com считает, что игра Children of the Nile вызвала у него более сильную зависимость, нежели Pharaoh (в 1999-м) и крэк (в 1996-м). Наверное, последнее — все же для красного словца?

Мы на аудиенции у фараона Буатрисоса I. Петр влезает с вопросом о положении рабов. Лицо фараона омрачается. «Меня очень расстраивает, что вы так говорите, — сокрушается он. — Это государственные служащие, получающие заработную плату хлебом и имеющие медицинскую страховку, в которую включено не только обслуживание, но и лекарства от простуды, ночных кошмаров и одержимости духами предков. Можно испытывать недовольство, санкционированы митинги около дворца. Да, он роскошен, но как еще, если не личным примером, убедить детей знати идти на службу? По долгу службы я бываю везде и хорошо знаю о нуждах и чаяниях людей: кто голоден, кто болен, кто обижен. Если им не хватает мест для отправления религиозных потребностей или негде хоронить умерших, я принимаю меры — мне легко подняться от бедствий к их истокам через все пороги...»
«Несмотря на мое всеведение, мне нелегко», — сообщает Буатрисос I, и мы впервые замечаем, что он немолод и утомлен. Жизнь владыки не сводится к поездкам в паланкине, изданию указов и председательствованию в суде. «Пусть и нет нужды бывать в подвластных городах, в моей столице хватает дел. Иногда кажется, что посевной сезон длится один день. Наша экономика весьма сложна: хлеб и кирпичи — это только основание пирамиды из более чем сотни товаров. Мои люди довольно самостоятельны, чтобы вести повседневную жизнь, но недостаточно рассудительны, чтобы поставить интересы общества перед своими собственными. Мне приходится указывать людям, где жить, крестьянам — что выращивать, ремесленникам — что мастерить на обмен, жрецам и писцам — какие обязанности выполнять. А меж тем угодить моим подданным трудно, пусть большинство из них согласно спать на циновках и носить груботканую одежду. Мое единственное утешение — это пирамида, — говорит фараон, широким жестом указывая на растущую громадину. — Надеюсь, она будет завершена до того, как...»
Мы понимаем, что нам пора откланяться. Вечером мы сидим на берегу Нила. Я мну в руках ячменный колос и спрашиваю Петра, смог бы он тут жить — ведь здесь много дикой пока природы, обезьяны-верветки показывают на улицах акробатические этюды; можно так и сидеть возле Нила да любоваться восходами и закатами из зарослей камыша. «Хороший вы человек, Василий Абрамыч, — улыбается переводчик. — Только это папирус, и его обрабатывать надо...»

игра 17

жанр **RTS по мотивам настольной игры**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
арт-директор **Захарий Форчер (Zachary Forcher)** | ведущий дизайнер **Брайан Вуд (Brian R. Wood)**
технический директор **Дэнис Папп (Denis Papp)**
композитор **Джулиан Соул (Julian Soul)**
разработка **TimeGate Studios**
издание **Atari**
дата релиза **12 ноября 2004 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2000, 384 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0-совместимая видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ**

**AXIS & ALLIES**

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

# Опрелость дней

*Близнецы не узнают друг друга. — Масло Johnsons Baby спасает от опрелостей. — Все свое вожу с собой. — Смертельный rush-вирус косит лучших из нас. — Он не любил кинематограф.*

Смена исторических декораций и лицензия Hasbro не пошли «Кохану» на пользу. С разницей в месяц TimeGate сделала две одинаковые игры, одна из которых хорошая, а другая — не очень.

Спустя всего месяц после выхода блистательного, что уж кривить душой, Kohan II: Kings of War, на свет появляется брат-близнец по имени Axis & Allies (www.axisandalliesrts.com). Оба проекта вынашивались в чреве TimeGate Studios (www.timegate.com) одновременно, но если фэнтезийный эпос вышел чистым красавцем — и умен, и свеж, и в чем-то даже благороден, то его брат явно не в порядке — косит, приволакивает ногу и в самый неподходящий момент начинает орать военные марши союзников. Это удивительно, потому что обе игры построены на одном движке и используют в целом одни и те же игровые механизмы. Неужели то, что хорошо Кохану, Жукову — смерть?

А начиналось все очень достойно. TimeGate при поддержке Atari (www.atari.com) не просто заменила средневековые декорации на русские березы и сады Нормандии. Игра не даром называется так скучно — она основана на одноименной настольной развлекушечке, из-за которой мы с товарищами до сих пор лечимся от пролежней. Старая как мир настольная стратегия — своеобразная «Монополия» для милитаристов, самый популярный варгейм для тех, кто в состоянии провести восемь часов за игрой в кегельбан из кубиков и миллиона разноцветных пластиковых фигурок.

Идея и впрямь живая: представьте политическую карту мира, на которой, как в Total War, Imperial Glory или, на худой конец, Hearts of Iron 2, громоздятся фигурки армий, танковые части и артиллерийские батареи. Вторая мировая война, стол, затянутый зеленым бархатом, низкая лампа с абажуром, в воздухе клубится дым, чай с лимоном в серебряном подстаканнике и неторопливые, хорошо взвешенные решения. Учение Axis & Allies правильно, потому что оно верно, — не такая старая, как «Дипломатия», эта игра за почти двадцатилетнюю историю выдержала столько переизданий, что теперь почти светится чистым геймплеем (главное, раз в час протираться маслом «Джонсонс Бейби», чтобы избежать опрелостей).

В классическую концепцию инноваторы из TimeGate под высоким давлением вливают новую струю: территориальные споры между соперниками теперь решаются не с помощью сотрясания бесчисленного количества кубиков, а в благородном RTS-поединке. Сказано — сделано. Однако, к ужасу правоверных адептов классической A&A, разработчики не соблюли все необходимые каноны. Выверенный до миллиметра граф карты мира оказался модифицирован, в результате чего Германия получила возможность без особых проблем всего за два хода захватить Москву. Кроме того, правила настольной игры были существенно изменены: девелоперы вероломно добавили новый тип юнитов (а это все равно что пририсовать Джоконде на щеке третий глаз), запретили нам строить и захватывать фабрики и т.д. Кроме того, и это самое печальное, местный AI так и не научился играть в собственную игру,

в результате чего «Вторая мировая» завершается за несколько часов полным разгромом ваших условных противников.
Впрочем, настольно-стратегическую порцию Axis & Allies можно без зазрения совести пропустить — авторы оставили для игроков попроще две классические «кампании» за Axis и Allies, не забыли про песочницу custom, где можно сымитировать самые невероятные конфликты, и многопользовательский режим. На просторах RTS-вольницы нас ждут неожиданные сюрпризы: те из вас, кто не играл в Kohan 2, а от стратегий в реальном времени ждет прозрачности C&C: Generals или условной реалистичности «Блицкрига», будут шокированы. Автор этих записок прошел обучающую миссию трижды (последний раз в режиме замедленного повтора, постоянно смазывая себя маслом от опрелостей и пролежней), но так и не понял, как (а главное — зачем) здесь строится танковый завод.
Для того чтобы развернуть силы, игрок должен возвести впечатляющее количество сооружений, которые создают и развозят друг друга в упакованном виде на грузовых машинах. Любой барак, фабрику или HQ можно свернуть или транспортировать на новое место. Этот ловкий фокус позволяет передвигать линию фронта вместе с собой. География линии фронта критически важна — вне supply zone ваши армии начнут хиреть и чахнуть, как космонавт в открытом космосе без системы жизнеобеспечения. В самом запущенном случае юниты начнут с чпоканьем подлетать в воздух и лопаться, что твои мыльные пузыри. Чисто по-человечески страшное и, признаемся, неожиданное для «исторической» RTS действо.
Кастрация подходящей формы supply-отростков противника станет вашим любимым развлечением в A&A. Воевать за пределами собственной зоны обеспечения непросто. Разработчики научили своих отступать при первых признаках поражения, лечиться, собирать новые силы и возвращаться на поле боя. Как и в Kohan 2, игрок управляет большими группами юнитов, а благодаря встроенной «морали» войска отказываются ложиться грудью на амбразуры, покидая театр военных действий в самый интересный момент.
Между тем глубокой тактической нирваны в Axis & Allies достигнуть не получится. Теоретически у игры есть для этого все: трехмерный рельеф, внимательное отношение к формациям, всевозможные модификаторы, заставляющие нас располагать войска с умом, уйма хитроумных апгрейдов, великое разнообразие юнитов и генеральские спецэффекты, среди которых можно встретить Communist Purge и Blitzkrieg.
Проблема в том, что в условиях Второй мировой средневековые методы «Кохана» перестают работать. Очень длинная, несбалансированная цепочка строительства приводит к тому, что нам невыгодно развивать технологии и сооружать, например, тяжелые танки. Гораздо проще создать огромное количество пехотинцев и отправить их в бой в самом начале партии. A&A разваливается на глазах, подцепив вирус банального раша.
Идея с зонами обеспечения удивительно хороша, но тоже не работает. Одолеть соперника, закрепившегося на своей территории, можно лишь превосходящими силами, то есть толпой. Кого именно вы поведете в бой — не так важно, главное, чтобы их было МНОГО. Двадцать взводов anti-tank infantry в одной куче сотрут



в порошок всех великих полководцев, вместе взятых. Мильоны вас — нас тьма, тьма... Игра проходится на ускоренной перемотке, по экрану расползается суетливая свора: танки, моторизованная пехота, огнеметчики, минометчики и снайперы. Убийственная концентрация огня снимает у противника все вопросы. От страха несчастный теряет ориентацию и перестает следить за своим тылом. Направьте свои армады в обход ожидаемых дизайнерами TimeGate маршрутов — и вы возьмете его базу без сопротивления. AI даже не догадается бросить свои аванпосты на защиту родной территории.
Не то чтобы в A&A нельзя играть так, как задумывалось: не спеша, «по-настоящему», вести солдат лесными тропами, использовать тактические высоты, комбинировать силы танков, пехоты и авиации, всерьез морочиться с апгрейдами техники... Можно и так, просто в других RTS такое поведение является единственно возможным способом добиться результата. Собственно, именно это отличает хорошую стратегию от стратегии посредственной. Вы согласны?

По мнению разработчиков, маршал Жуков в совершенстве владеет техниками Russian Sabotage, Supply Drop, Communist Purge и, конечно, Corps Reorganization.

*ашот ахвердян*



## ОБ авторе

**АШОТ АХВЕРДЯН**
В качестве жизненного кредо выбрал всепоглощающий эскапизм. На голубом глазу утверждает, что э. — высшее достижение и единственное мерило развития цивилизации. Убежден, что последовательный, без шор на глазах, э. помогает воспитать живость ума, подогревает постоянную жажду открытий и готовность поставить под сомнение любую парадигму.





# Поговори со мной

Я очень редко набираю номер абонента на мобильном телефоне. Куда чаще после нажатия особой клавиши я произношу нужное имя, и аппарат, подтвердив получение команды, звонит сам. При этом с компьютером, чья вычислительная мощность больше вагона и маленькой тележки таких вот телефончиков, я по-прежнему общаюсь исключительно с помощью ручного набора команд. В чем дело, куда закатился прогресс?

У ТЕБЯ ЕСТЬ БОЙФРЕНД?

Вы в курсе, как это бывает: на небезгрешную землю высаживаются адские инопланетяне и начинают сеять хаос, смерть и ужас среди ослабших от высокого уровня жизни человеков. В этот раз кровожадные ктулхи наводнили яхту, комфортабельную космическую яхту, где проходила новогодняя вечеринка с вашим участием. И теперь легко одетой девушке с оружием в руках предстоит пройти сквозь и выжить. Или быть выжатой.

Сюжет таков, что даже самый маленький .EXE-адепт уже понял, что игра (во всем мире, кроме Японии, называющаяся LifeLine) вышла исключительно на PlayStation 2. Это, прямо скажем, не первый survival horror на приставках, и уж точно не последний. А в качестве красной тряпки, выделяющей игру из толпы подобных, был использован любопытный гиммик. Игрок здесь никто. Ваш персонаж все действо просидит в запертой рубке, наблюдая, как девушка выполняет вашу, что уж скрывать, работу. И все, что вы можете сделать, — давать ей подсказки.

Ваше орудие — микрофон. «Run!» — говорите вы, и она бежит. «Стой!» — останавливается. «Перезаряди оружие», «стреляй в голову», «перезаряди», «беги», «у тебя есть бойфренд?».

Демо-версия LifeLine существует и для нашей платформы (см. на .EXE DVD\Ashot). Хотя геймплея как такового там нет (это т.н. технологическое демо), но мы и так уже вдоволь насмотрелись на survival horror'ы. Здесь же нам предлагают просто поговорить с героиней, услужливо выведя возможные темы в отдельный список.

Если вы еще ни разу не беседовали с компьютером, начните прямо сейчас — весьма неожиданные ощущения гарантированы. Разум вроде бы понимает: распознавание голоса, фраза из списка, включение заранее записанного сэмпла и т.п., но насколько просто поддаться потрясающей иллюзии

*Голосовое управление на службе у игрофилов*

обычного разговора (пусть и на иностранном языке)! Вы всего лишь произносите вслух то, что могли бы набить на клавиатуре. Почему этот нюанс переводит ощущения от игры в совершенно новое качество, толком не объяснишь. Эффект, схожий с посещением кинотеатра, там ведь тоже ничего волшебного — всего лишь экран побольше, но разница-то принципиальная! Разговор словно перекидывает мостик из реального мира в виртуальный, объединяя их в единое целое.

### ИСТОРИЯ С РАСПОЗНАВАНИЕМ

Странная штука: эта революция не то давно свершилась, не то еще не начиналась. Так или иначе, заманчивая возможность пообщаться с игрой посредством голосовых связок лишь в поистине редчайших случаях становится маркетинговым козырем. При этом немало игроков уже сегодня вовсю пользуются голосовым управлением, но большая часть публики едва ли подозревает о нем.
Лучше всего речевые распознаватели показывают себя в играх, где мы должны именно общаться с другими персонажами, причем в идеале это общение должно быть строжайшим образом регламентировано. Конечно, последнее обстоятельство автоматически вычеркивает РПГ, зато разного рода симуляторам здесь настоящее раздолье.
В серии Sub Command/Dangerous Waters немалую часть наших капитанских обязанностей составляет раздача ЦУ экипажу. Нельзя сказать, что речевое управление курсом, глубиной, скоростью и т.п. облегчает игропроцесс — те же команды мы с легкостью отдаем и мышкой, но... вы же понимаете, да? А вот хардкорнейший симулятор авиадиспетчера ATC Simulator 2, тоже обладающий встроенной поддержкой всех необходимых технологий, — просто идеальный вариант для бесед с потусторонним миром. Примерно девять десятых нашего взаимодействия с игрой — общение с экипажами воздушных судов, находящихся в нашем ведении, и постановка микрофона едва ли не в корне меняет игровой процесс. Большую часть клавиатурных шорткатов можно забыть — мы ведем настоящие переговоры, и нам отвечают немного странные синтезированные голоса. Они точно так же не вполне похожи на живые, как трехмерные модели людей не похожи на людей настоящих, но... игра оживает. Тот самый единственный экран (хорошо, их там два), за которым нам предстоит провести игру, раскрывается окном в мир. И пусть мы не можем туда заглянуть, но такова уж судьба диспетчера. Вот только подобные игры в чести примерно у пяти человек, не больше. Правда, на каждом из шести континентов.

### ПРИСТРЕЛИ, КОМАНДИР!

Для того чтобы мы смогли поговорить с игрой, последняя не обязательно должна содержать систему распознавания речевых сообщений. За годы ползучей революции было опробовано немало решений.
На новую территорию заглянула корпорация Microsoft, на всякий случай выпустив Sidewinder Game Voice — набор из микрофонной гарнитуры и программного обеспечения. Рынок новинку принял прохладно, и Microsoft, по обыкновению нисколько не огорчившись, махнула на это дело рукой. Коммерческая утилита Game Commander, в наше время нарастившая цифру «3», — исключительно удобная вещь. По внутренней структуре и возможностям она очень напоминает утилиты для программирования джойстиков, поэтому, если у вас есть опыт общения с, допустим, Thrustmapper, GC точно чужой не покажется. Любители же бесплатных решений могут обратиться к утилите Shoot, тоже в меру мощной, хотя и не наделенной столь дружественным интерфейсом.

### ЛАТЫНЬ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Независимо от выбранной программы есть два способа назначения голосовых ЦУ: написать команду и произнести ее. Очевидно, что в первом случае программа должна быть докой в фонетике — чтобы не спутать, скажем, слова sit и site, так похожие в написанном виде, но произносящиеся совершенно по-разному. А поскольку русский язык обычно чужд этим системам, то игровое время идет на пользу вашему произношению.
Во втором случае кодовые слова или фразы вы произносите сами (несколько раз) — и программа пытается их постичь. Нюанс: вы можете говорить на любом, даже мертвом языке, но процесс программирования невероятно затягивается по времени. В играх со встроенной поддержкой игрока-говоруна обычно реализован первый способ; второй чаще встречается в отдельных утилитах в качестве опционального.

### МОЯ ТВОЯ НЕ ПОНИМАТЬ

Однако, несмотря на все радости общения с железным другом,





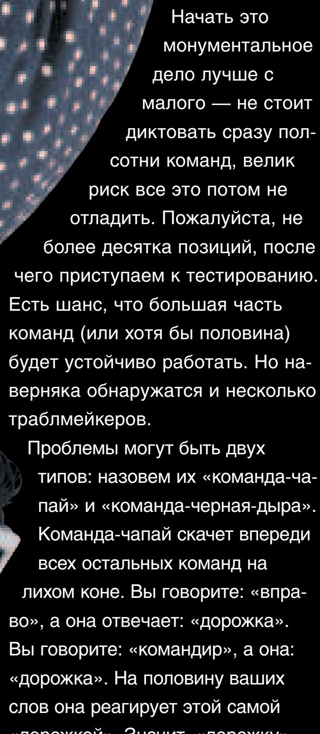




тотального переворота в игровой индустрии так и не случилось. Красиво выглядящие на бумаге возможности в момент воплощения теряли немалую часть лоска. Не то чтобы голосовое управление не работало, просто никто не может дать гарантию, что оно будет работать в вашем конкретном случае. Подобно лотерее человеческих отношений, заранее не известно, станет ли ваш компьютер слушать именно вас. Тембр вашего голоса, манера речи, дикция, характеристики микрофона — общая погрешность превышает всяческие разумные пределы. Известны случаи, когда речевое общение человека с машиной идет без сучка и задоринки. А бывает и так, что люди сдаются, так и не заставив ПК что-либо сделать.

Мой опыт свидетельствует: у машины куда лучше получается сопоставлять сказанное с написанными словами, а не с заранее начитанным вами же банком. Признаться, меня это ставит в тупик, почему-то кажется, что должно быть наоборот. Но на атмосфере игры эти уроки английского сказываются не всегда однозначно. Во-первых, вам надо следить (да, да!) за произношением. Говорим четко, ровно, буквы не глотаем, не торопимся. Хорошо, если командуем американской 688-й, но находясь в шкуре капитана русской «Акулы»...

К тому же для нормальной работы машинного уха должны быть созданы тепличные акустические условия. Иначе говоря, если ваши домашние вдруг решат посудачить в момент отдачи вами приказаний, то компьютер, скорее всего, ничегошеньки не поймет. Если зазвонит телефон, громко заскрипит дверь, залает собака, машина не сможет отделить ваши слова от шумового фона. Понимаете, к чему идет? Можно зачехлять лелеемую 5.1-систему — голосовое управление с громкими звуками несовместимо. Приклейте к голове наушники, чтобы не снимать их больше никогда.



## БРОНЕБОЙНЫЙ, МИЛАЯ

Поскольку общаться с игрой хочется все-таки на своем языке, неизбежно придется лично начитывать банк управляющих фраз. Начать это монументальное дело лучше с малого — не стоит диктовать сразу полсотни команд, велик риск все это потом не отладить. Пожалуйста, не более десятка позиций, после чего приступаем к тестированию. Есть шанс, что большая часть команд (или хотя бы половина) будет устойчиво работать. Но наверняка обнаружатся и несколько траблмейкеров.

Проблемы могут быть двух типов: назовем их «команда-чапай» и «команда-черная-дыра». Команда-чапай скачет впереди всех остальных команд на лихом коне. Вы говорите: «вправо», а она отвечает: «дорожка». Вы говорите: «командир», а она: «дорожка». На половину ваших слов она реагирует этой самой «дорожкой». Значит, «дорожку» надо переписать. Либо вовсе убрать (в зависимости от этапа отладки). Команда-черная-дыра не так бросается в глаза, но тоже портит жизнь. Вы говорите: «бронебойный», она отвечает: «водитель». Вы повторяете: «бронебойный», она предлагает «вправо». И т.п. Отладку сильно осложняет тот факт, что компьютер «слушает» явно иначе, чем человек.

Если люди склонны путать слова, похоже звучащие (типа «палка» и «балка»), то машина с легкостью готова переврать слова, между которыми на человеческий взгляд, то есть слух, нет ничего общего! На пике общественного внимания к распознаванию речи, наблюдавшегося несколько лет назад, очень важен был вопрос производительности. То есть 5% мощности процессора под компьютерный слух — это казалось очень много. Game Commander и вовсе гордился одним процентом пожираемого процессора. Какое уж тут распознавание...

Нынче прогресса стоит ждать, наверное, только от Microsoft. Так, уже упоминавшаяся Shoot — это по сути заточенный под работу с играми интерфейс к SDK голосового распознавания от MS. С другой стороны, проблемы технологии явно проявляются только при большом количестве назначаемых команд. Если же ограничиться десятком операций (а для большей части не-симуляторов этого более чем достаточно), то, скорее всего, удастся схватить эйфорию хайтека, не задев головой о низкий потолок. А потому сейчас, когда в грядущем Ghost Recon 2 еще только обещают возможность лично диктовать команды, любой желающий уже может подружить спецназ с микрофоном, благо там всего-то девять команд. Жаль только, что в русифицированной версии некоторые реплики были перепутаны.

Но есть еще одна проблема. Понимаете, человек, говорящий вслух с компьютером, вызывает у окружающих какой-то нездоровый интерес, особенно если говорит он на неродном языке. Домашние, и так сомневающиеся в вашей вменяемости из-за хронометража проводимого у монитора... Впрочем, к нашей теме это уже не имеет непосредственного отношения.










приложение
ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

# Еще раз про чипсеты

Несмотря на попытки некоей компании интегрировать исконно чипсетные компоненты (к примеру, контроллер памяти) непосредственно в процессор, без материнской платы (а значит, и набора микросхем для нее) компьютеры пока обойтись не могут. Самое время уделить немного внимания этим неприметным кремниевым квадратикам!

## PCI Express прибывает

Не так давно мы уделили новым интеловским чипсетам с поддержкой PCI Express щедрую порцию этого самого внимания, не пожалев журнальной площади. Но, как оказалось, наше усердие было не вполне пропорционально достижимым на практике результатам. Сам по себе переход на новую шину действительно дает предельно скромный прирост даже в синтетических тестах, не говоря уж о реальных играх. А маркетинговая приманка от nvidia в лице технологии SLI для объединения двух видеокарт и вовсе осталась недоступной, поскольку двух портов PCI Express 16x на реальных платах мы так и не встретили (если не считать дорогущие модели для двухпроцессорных рабочих станций).

А что же конкурент? Поскольку AMD практически не производит сама чипсетов, по крайней мере в количествах, достаточных для сборки компьютеров «для простых смертных» (используемый на серверных платах чипсет AMD8000 учитывать также не будем), приходится ждать милости от смежников. Они традиционно запаздывают, вернее, выдерживают томительную паузу между формальным выпуском продукта и появлением его в продаже. Зато и выбор достойных альтернатив, когда наконец-то подтягивается вся эта братия, оказывается не в пример богаче и интереснее, чем у конкурента. В частности, VIA хоть и выпускает чипсеты для процессоров Intel, но в последнее время скорее для галочки, поскольку большинство потребителей выбирает материнские платы с «родными» наборами микросхем, вне зависимости от реальных характеристик, а сыграть на цене также не очень получается, прибыль в этом секторе уже давно невелика до смешного.

Итак, в течение отчетного периода ко все еще сохраняющим виртуально-бумажную кондицию чипсетам SiS756 (выход его, похоже, вообще ограничится очень специальной серией для какого-нибудь внутрифранцузского рынка, где так любят компанию ECS, активно строгающую платы на чипсетах SiS) и VIA K8T890 для семейства Athlon 64 добавились наборы ATi Radeon Xpress 200 и nvidia nForce4. По состоянию на конец ноября они также недоступны в отечественной рознице, но по крайней мере их можно подержать в руках в виде референсных сэмплов от самого чипмейкера и на платах от трех «приближенных» компаний (MSI, Gigabyte и ASUS). Что всегда есть признак скорейшего появления продукта в свободном обращении. (Мы, однако, не можем гарантировать, что вам удастся сделать себе новогодний подарок в виде платы на одном из этих чипсетов, особенно по разумной цене. Но то, что та же платформа Socket 939 в течение зимы будет плавно мигрировать на платы с характерными разъемами PCI Express, сомнений нет. Бюджетная Socket 754, скорее всего, останется при AGP, хотя, учитывая разнообразие видеокарт с PCI Express на совсем слабеньких графических процессорах, всякое может случиться.)

Впрочем, новые чипсеты отличаются не только поддержкой «экспрессивного» графического порта (смысл переходить на PCI Express, появившийся было из-за отсутствия в AGP-версии очень привлекательных карт на GeForce 6600, снова стремительно улетучивается после выпуска 6600-х под AGP, в то время как не менее привлекательные в своем сегменте 6800GT, едва проклюнувшись, исчезли как раз в формате PCI Express, но в великом разнообразии доступны под AGP). Есть у чипмейкеров и иные завлекательные козыри, о чем по порядку.

## VIA K8T890

По некоторым данным, первыми широкодоступными платами могут стать все-таки модели на этом подзадержавшемся наборе микросхем. Компания VIA сохраняет в своих чипсетах традиционное деление на северный и южный мосты, таким образом, северный мост на платах с K8T890 может сочетаться с прежним южным мостом, что даст нам самую простую и утилитарную версию, отличающуюся от популярного K8T800 исключительно поддержкой той самой шины PCI Express с общим количеством дорожек, равным 20 (то есть на платах с графическим портом PCI Express 16x останется возможность поставить 4 разъема PCI Express 1x для медленных карт расширения), что в точности соответствует возможностям чипсетов для интеловской платформы.

Впрочем, учитывая, что в формате PCI Express пока выпускаются лишь видеокарты, вполне допустим (и уже реализован на референсных платах) вариант комплектации двумя портами для видеокарт: 16x и 4x. А для периферии будет по-прежнему использоваться простая PCI. Такой чипсет называется K8T890 Pro и призван обеспечить работу спаренных видеокарт в режиме SLI. Не будет ли шина шириною всего в четыре дорожки для второй видеокарты ограничивать производительность? Очевидно, нет; стоит вспомнить, что и в одиночном режиме современные карты вполне работоспособны даже на AGP 4x, имеющей такую же пропускную способность, а для ведомой карты в режиме SLI и вовсе особо скоростного обмена требоваться не должно (данные прокачиваются через специальный переходник, соединяющий ее с основной видеокартой).

Тем же, кто хотел бы увидеть на такой плате несколько разъемов PCI Express 1x в расчете на будущее применение, VIA предлагает вариант комплектации новым южным мостом — VT8251, добавляющим еще две дорожки. Другие интересные опции обновленного моста: поддержка High Definition Audio с восьмиканальным звуком качества DVD-Audio, четыре интегрированных SATA и 7 обычных PCI (против 2 и 6 в VT8237). Памятуя о том, что VIA вообще-то является производителем процессоров для аудиоаппаратуры очень высокого качества (вспомните карту M-Audio Revolution!), решение обещает быть очень интересным. Если, конечно, производители материнских плат в очередной раз не пожалеют денег на достойную обвязку.

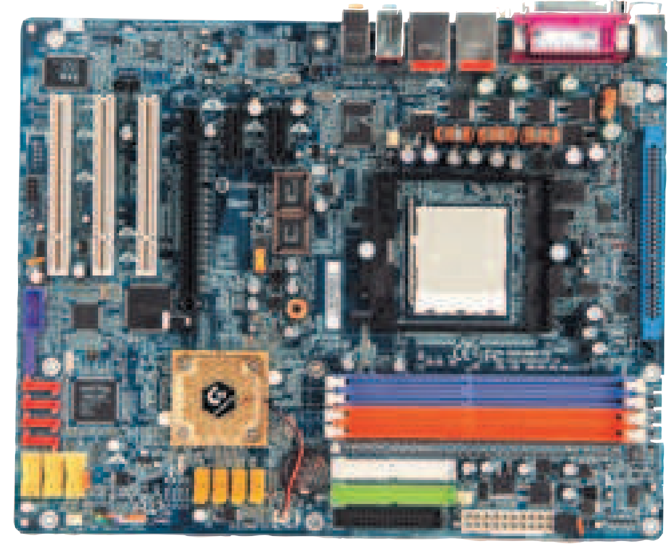
Для «ненашего» сегмента интегрированной графики предлагается чипсет K8M890 с графическим ядром DeltaChrome IGP с частотой 250 МГц (слабеньким, но с полноценной поддержкой DirectX 9. Слова о полноценности стали появляться в пресс-релизах после того, как обнаружилось, что интегрированное графическое ядро в интеловских процессорах последнего поколения с DirectX 9 не дружит, искажает текстуры и вообще ведет себя в высокотехнологичных играх так, как от него никто не ожидал).

## nvidia nForce4

Ясно, что компания nvidia просто обязана реализовать в своем наборе (вернее, микросхеме, поскольку решение одночиповое) образцово-показательную поддержку собственной технологии SLI. Все верно, в платах на чипсете под названием nvidia nForce4 SLI мы имеем пару разъемов PCI-Express 8x, а, учитывая все то же число дорожек (20) в расчете на одну плату, еще четыре остаются свободными для медлительных плат расширения. Причем, если вы намерены использовать лишь одну видеокарту, основной порт можно переключить в режим 16 дорожек для работы с максимальной пропускной способностью.

Осознавая, что большинство пользователей будет по-прежнему ставить единственную видеокарту, nvidia выпустила еще две микросхемы: nForce4 и nForce4 Ultra. В первой предполагается традиционная комплектация PCI Express 16x и четырьмя PCI Express 1x (конечно, на конкретных платах могут быть разведены не все порты, а, например, только два, речь идет лишь о максимально допустимом количестве). Но по сравнению с чипсетом от VIA nForce4 функционально богаче, так как в ней а) интегрирована поддержка Gigabit Ethernet; б) имеется беспрецедентно гибкий RAID-контроллер, позволяющий в одном массиве комбинировать винчестеры, подключенные к IDE- и SATA-портам, причем в режимах как резервирования, так и разбиения данных между двумя или четырьмя дисками (то есть режимы RAID0, 1 и 0+1). Связанная с этим новшеством опция Disk Alert помогает определить, с каким именно диском в массиве возникла проблема; любопытно, что информация выводится на экран в виде фотографии платы, на которой стрелочкой показывается разъем с забарахлившим диском; в) реализован аппаратный (!) файервол ActiveArmor, действительно снижающий нагрузку на процессор в задачах, связанных с защитой компьютера от несанкционированного вторжения. По функциям он близок к системам защиты, встречающимся в аппаратных сетевых маршрутизаторах, но в отличие от них для настройки используется утилита, доступная из Windows, со вполне прозрачным интерфейсом (большинство маршрутизаторов настраиваются через Web-интерфейс и особым дружелюбием к пользователю не отличаются); г) утилита nTune будет прилагаться ко всем платам на nvidia-чипсетах и позволит, вне зависимости от модели платы, изменять тайминги памяти, частоту шины и прочие параметры в разгонных целях.

В nForce4 Ultra в дополнение к вышеперечисленным опциям разблокирована частота 1000 МГц для шины Hyper-Transport (что позволяет полностью использовать возможности процессоров под Socket 939 с эффективной частотой 2000 МГц на шине), в то время как nForce4 располагает лишь 800 (1600) МГц. Здесь nvidia явно пожадничала — чипсеты от остальных производителей, даже модели начального уровня, работают с опорной частотой 1000 МГц уже давно. Также добавлен второй канал для шины SATA, что позволяет достигнуть пропускной способности до 3 Гбайт/с при обмене с дисками, но это пока очевидное излишество. Разумеется, версия nForce4 SLI, помимо своей «двухголовости», подобно Ultra, располагает максимумом перечисленных выше опций.



**вверху** Gigabyte GA-K8NXP — типичная плата на чипсете nForce4.

## ATi Radeon Xpress 200

Здесь, напротив, понятно, что никакого SLI не будет, поскольку ATi пока не выпускает видеокарт, могущих работать в парах. Хотя в будущем их появление не просто вероятно, а неизбежно; но до тех пор поддерживать конкурента было бы по меньшей мере странно. В результате, на свет появились два чипсета под кодовыми названиями RX480 (Xpress 200P) и RS480 (Xpress 200G): первый — дискретный, второй — с интегрированной графикой (ядро X300 на 300 МГц, что, как известно, является усеченным по шине и частотам и перенесенным на PCI Express перевоплощением Radeon 9600SE; есть возможность установить выделенную видеопамять).

Ситуация с PCI Express ничем особым не выделяется: один порт на 16x и 4 — по 1x; любопытно лишь, что соединение между мостами реализовано также на основе этой шины, использованы две дополнительные дорожки, что должно покрыть все потребности внутреннего обмена с запасом. Функционально наборы уступают nvidia-разнообразию, нет ни гигабитного адаптера, ни встроенной антихакерской защиты, ни каких-то эксклюзивных оригинальных новшеств. Но, если цена на чипсеты будет адекватной, если их действительно поддержат производители материнских плат, успех, уверены, придет. На сегодня о поддержке заявили буквально все (нынешними сэмплами мы обязаны MSI), но, как известно, реальность может разойтись с намерениями. Все же для ATi чипсеты под процессоры AMD — это если и не новое слово, то хорошо забытое старое, и внедряться на рынок предстоит сызнова.

Кстати, функциональность можно легко подогнать до уровня по меньшей мере наборов от VIA, просто заменив южный мост микросхемой от этой компании. (Впрочем, функции оригинального южного моста содержат все необходимое для подключения всей мыслимой периферии, а реальный набор портов уже давно зависит лишь от модели платы.)

Умозрительно можно посетовать на то, что ни nvidia, ни ATi не предложили своих версий реализации High Definition Audio, хотя это ни в коем случае не означает, что на готовых платах не будет внешних 8-канальных аудиокодеков. Похоже, что, напротив, только такие и будут — даже на референсных платах красуются свежие изделия от Realtek и C-Media с максимальным на сегодня количеством каналов... ◘

ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

# Для народа

Честно говоря, бюджетные процессоры, или «процессоры для повседневных вычислений», как нынче модно формулировать, не являются тематическим игровым железом. По замыслу маркетологов, для игр предназначаются другие, старшие, бескомпромиссно мощные модели, ибо того объективно требует задача. И они, хоть и отчасти, правы.

## Updated

Но проверить, как будут смотреться нынешние «бюджетники» в играх, нам никто не запретит, ведь так? Тем более что часть из них подозрительно напоминает топовые процессоры недавнего прошлого, выступавшие в свое время совсем недурно. Согласитесь, в условиях небезграничных денежных ресурсов, учитывая, что даже урезанные версии современных видеокарт стоят сейчас о-го-го, особенно остро проявляется мысль сэкономить хотя бы на процессоре, правда же? Пусть владельцы GeForce 6800 или Radeon X800 развлекаются со своими многогигагерцевыми числодробилками, но если максимальный бюджет под видеокарту составляет $200-250 и меньше, неужели и в таких условиях процессор может оказаться ограничивающим фактором? Да и так ли уж сильно бюджетные модели отстают от своих старших собратьев в объективных тестах?.. Вопросов много, но для начала, как водится, немного лирической теории.

Как получить недорогой процессор на базе дорогого (а сызнова разрабатывать никак невозможно; дело попросту не окупится, прибыль от продажи дешевых процессоров невелика)? Правильно: снизить частоту, урезать кэш-память, использовать в производстве самый миниатюрный из доступных технологических процессов. Тогда на пластине уместится больше кристаллов, выход годных повысится, а себестоимость достигнет желаемой величины.

Именно таким путем решили поступить в Intel, переведя Celeron на ядро Prescott. Отличие от Pentium 4 с аналогичным ядром заключается в урезанной до 256 Кбайт кэш-памяти второго уровня, установленной на 533 МГц частоте шины (регресс по сравнению с Pentium 4, но прогресс по отношению к прежнему Celeron с его 400 МГц), и использовании старого процессорного разъема — Socket 478. Разумеется, переход на Socket 775 в планах есть, но пока желающие освоить новую платформу с PCI Express и прочими DDR2-приманками и одновременно сэкономить на процессоре (допустим, что такие особи в природе существуют) остались с носом. Безусловно, технология Hyper-Threading — по-прежнему монополия полнофункциональных Pentium, и никаких подвижек в этом вопросе не ожидается.

Получившийся продукт назван Celeron-D и существует пока в частотных версиях 2,26-2,80 ГГц. Как уже говорилось, Intel перенимает традицию AMD в маркировке процессоров не частотой, но фирменным рейтингом, который, однако, никак не связан с производительностью, но лишь позиционирует процессоры внутри линейки. Так, новые Celeron-D получили свеженькие индексы от 315 до 335 с шагом в 5 единиц.

Для установки Celeron-D годятся только платы с поддержкой Prescott, то есть в инструкции об этом должно быть упомянуто в явной форме. Если такого указания нет, рекомендуем посмотреть на сайте, нет ли для вашей платы обновлений BIOS — в их описании также должно быть указание на добавленную поддержку Prescott. В противном случае, можно быть уверенным, что работать система НЕ будет (ко всем платам, технически совместимым с новым ядром, уже давно выпущены соответствующие обновления).

Памятуя о крайне невзрачном выступлении Pentium 4 с ядром Prescott, проигравшем своему предшественнику на Northwood по совокупности тестов, можно ли распространить то же заключение и на Celeron на его основе? Не будем торопиться! Свою положительную роль могла сыграть большая вооруженность кэш-памятью (на втором уровне у старых Celeron было всего 128 Кбайт). Поднятая частота шины также способствует ускорению, но с одной оговоркой: у абсолютного большинства современных чипсетов с поддержкой DDR400 (по крайней мере всех интеловских) частота памяти жестко зависит от шинной частоты, поэтому DDR400 обречена работать с такими процессорами на 333 МГц. Но, как бы то ни было, системы, собранные на новом Celeron-D, функционируют во всех тестах быстрее, чем на старом Celeron, это факт. И на том спасибо!

Другое дело, что и конкурент отнюдь не занимался курением бамбука и распитием боржоми, но напряженно работал, никак не менее, чем в две смены...

## Renamed

...приклеивая новые ярлыки к прежним, но все еще очень мощным чипам! Ибо второй способ формирования бюджетной линейки состоит в снижении цен на дорогие версии, место которых оказалось естественным путем занято новыми high-end-моделями. Что и говорить, прием незаслуженно подзабыт в эпоху дефицита свежих идей, когда одна процессорная архитектура живет бог весть сколько (а помните, когда-то на рынке сосуществовали только зародившиеся Pentium III со всем модельным рядом Pentium II, а для начинающих рекомендовались Pentium MMX?).

Фактически с появлением Athlon 64 вся линейка Athlon XP автоматически переехала на ступеньку ниже, а прежние конкуренты Celeron — низкочастотные Duron — оказались на самом дне в гордом одиночестве. Таким образом, AMD могла ничего и не предпринимать в секторе дешевых процессоров. Очевидно, что уверенно конкурировавшие с Pentium 4 процессоры Athlon XP, переместившись в одну ценовую с Celeron нишу, почувствовали себя там более чем вольготно. А те потребители, которым от компьютера нужна лишь опция набора текстов, могли счастливо удовольствоваться условно-бесплатным Duron. Кстати, в японской рознице некоторые производители материнских плат взяли моду прилагать одну из моделей Duron бесплатно к дорогим матплатам!

Тем не менее кое-какие косметические и омолаживающие процедуры решено было провести. Марку Duron упразднили, а Athlon XP после минимального рестайлинга, не затрагивающего собственно ядро, переименовали в Sempron (от латинского «вечный», сиречь морально неустаревающий). Приятно, что для новых процессоров было взято наиболее «игровое» ядро из тех, что использовались в производстве Athlon XP, — Thoroughbred, с меньшим кэшем (256 Кбайт), чем у Barton (512 Кбайт), но с боль-

шей частотой. Лишь для модели с рейтингом 3000+ использовано ядро Barton. В отличие от Athlon XP, выпускавшихся с частотой шины от 266 до 400 МГц, у всех Sempron под Socket A частота шины установлена на уровне 333 МГц. Разумеется, для новых процессоров подойдет любая плата на Socket A, поддерживающая опорную частоту системной шины 166 МГц (что и дает с учетом удвоения 333 МГц), желательно с двухканальным контроллером памяти, то есть на nForce2 или KT800. На старых платах можно обновить BIOS, но только из эстетических соображений, чтобы при загрузке выводилось правильное название процессора.

Поскольку рейтинг теперь определяется относительно Celeron-D, а не Pentium 4, его пересчитали по-новому. Поэтому прямое сравнение Sempron ни с прежним Athlon XP, ни с нынешним Athlon 64, рейтингованных относительно Pentium 4, не предусматривается. Процессоры Sempron будут развиваться параллельно с Athlon 64, так что в будущем году мы сможем встретить модели с рейтингами 3200+ и 3400+...

## Reduced

...только они, подобно нынешней модели 3100+, будут основываться на базе процессора Athlon 64, у которого просто отключили 64-битную подсистему и половину кэш-памяти! Пожалуй, более чем адекватное ситуации решение — в недорогих системах переход на 64-битное ПО случится еще позже, чем в топовых, поэтому желающим сэкономить вполне разумно было предложить сейчас процессор «без излишеств».

Ну а основные усовершенствования, реализованные в Athlon 64 (оптимизированная архитектура, интегрированный контроллер памяти, шина Hyper-Transport), которые, собственно, и позволили этому процессору оторваться на 32-битных программах от Athlon XP и конкурирующей линейки, в новых Sempron сохранены в неприкосновенности. Конечно, в AMD сообразили, что усеченное таким образом ядро Athlon 64 на равной частоте с Athlon XP будет работать «чрезмерно быстро» для «бюджетника». Поэтому для сохранения стройности системы рейтинга частоту у Sempron 3100+ выставили на уровне 1,8 ГГц (то же наблюдаем и у Sempron 2600+ на базе XP-ядра).

Тем не менее, даже если не касаться вопросов производительности (а нюансы здесь неизбежны), разница между старшим «Sempron на Socket A» и младшим «Sempron на Socket 754» не укладывается в 100 единиц рейтинга. Последний, что и говорить, несколько прогрессивнее. Вспомним хотя бы защитную металлическую крышку на кристалле и поддержку технологии Cool & Quiet (частота процессора устанавливается динамически в зависимости от нагрузки). Не повредит по нынешним временам, богатым на вирусы и прочую заразу, и технология EVP (Enhanced Virus Protection), не позволяющая вирусам запускать свой вредоносный код, обыкновенно ограждаемый в области данных. Сегменты памяти, предназначенные только для хранения данных, помечаются специальным битом, и процессор, обнаружив попытку исполнить код из такой области, сообщит пользователю об опасности. Такая защита есть во всех Athlon 64 и Sempron на его основе, а для ее работы нужно позаботиться об инсталляции Windows XP Service Pack 2. Наконец, не будем забывать о возможности сразу приобрести современную материнскую плату, на которую впоследствии можно будет установить Athlon 64.

Однако гарантировать успех старшим Sempron можно лишь при условии, что цены на них будут ниже, чем на младшие модели Athlon 64. Иначе те, кто «думает о будущем», предпочтут сразу заплатить за полную версию, а экономные субъекты обратят внимание на процессоры поде-

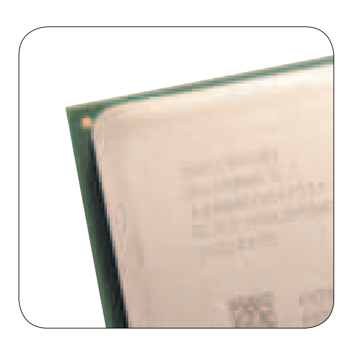
шевле, несмотря на техническое совершенство дорогих.

## Как мы тестировали

Процессоры Sempron устанавливались в тестовый стенд от компании OLDI (www.oldi.ru) в следующей конфигурации: материнская плата ASUS K8V SE Deluxe (чипсет K8T800), 1 Гбайт памяти DDR400 PC3200 от Kingston, винчестер Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт, звуковая карта Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS. Для тестирования процессоров Celeron-D указанная материнская плата заменялась на Gigabyte 8PENXP (чипсет i865PE), все прочее сохранялось в неприкосновенности. Операционная система прежняя — Windows XP Service Pack 2; устанавливались лишь драйверы чипсета, звуковой карты и драйвер видеокарты Catalyst 4.10.

В тестовый ПО-набор вошли чисто синтетическая SiSoft Sandra 2004, полусинтетический 3DMark 05, традиционный бенчмарк на графическом движке с трассировкой лучей RealStorm Benchmark 2004, игровые тесты AquaMark 3 и Gun Metal Benchmark 2 и, конечно же, игры собственными персонами: от Quake 3 и Serious Sam: Second Encounter до Unreal Tournament 2003 и актуальной тройки пожирателей мегагерц в составе Tomb Raider: Angel of Darkness, DOOM III v1.1 и Far Cry v1.2. Не забыты, как всегда, и бытовые задачки: WinRar 3.30 обрабатывал два легко сжимаемых тестовых файла (база данных) общим объемом 1,35 Гбайт с коэффициентом компрессии High; DivX 5.2.1 Pro при участии VirtualDubMod преобразовывал снятый с DVD видеоролик объемом 700 Мбайт из MPEG2 в MPEG4; а Lame 3.96.1 превращал в MP3-файлы с битрейтом 128 kbps без VBR аудиоматериал объемом 1,43 Гбайт.

| ПРОЦЕССОРНЫЙ РАЗЪЕМ | РЕЙТИНГ | ЧАСТОТА СИСТЕМНОЙ ШИНЫ, МГЦ | ОБЪЕМ КЭШ-ПАМЯТИ ПЕРВОГО УРОВНЯ | ОБЪЕМ КЭШ-ПАМЯТИ ВТОРОГО УРОВНЯ | ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА, МГЦ |
|---|---|---|---|---|---|
| Socket 478 | 315 | 533 | 28 | 256 | 2260 |
| Socket 478 | 320 | 533 | 28 | 256 | 2400 |
| Socket 478 | 325 | 533 | 28 | 256 | 2533 |
| Socket 478 | 330 | 533 | 28 | 256 | 2660 |
| Socket 478 | 335 | 533 | 28 | 256 | 2800 |
| Socket A | 2200+ | 333 | 128 | 256 | 1500 |
| Socket A | 2300+ | 333 | 128 | 256 | 1600 |
| Socket A | 2400+ | 333 | 128 | 256 | 1670 |
| Socket A | 2500+ | 333 | 128 | 256 | 1750 |
| Socket A | 2600+ | 333 | 128 | 256 | 1830 |
| Socket A | 2800+ | 333 | 128 | 256 | 2000 |
| Socket A | 3000+ | 333 | 128 | 512 | 2000 |
| Socket 754 | 3100+ | 1600 (HT) | 128 | 256 | 1800 |



## Celeron-D

Что ж, обновленный Celeron выглядит довольно интересно. И пусть он не проявил какой-то выдающейся производительности, но такого отставания, как у своего старшего товарища, здесь не наблюдается. По крайней мере по сравнению с базирующимся на старой архитектуре «Sempron под Socket A». Ведь должны же были как-то проявить себя относительно скоростная шина и поддержка всех SSE-расширений! Тем более что обе платформы работали с памятью в двухканальном режиме, и узким местом при взаимодействии с памятью являлась как раз пропускная способность шины. И синтетическая SiSoft Sandra 2004 точно зафиксировала эту разницу в тесте памяти.

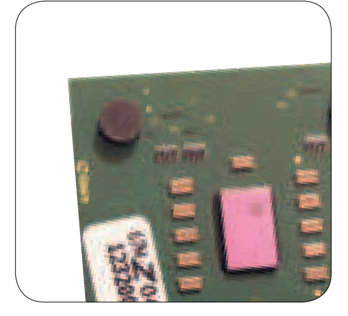
Что касается тестов вычислительной мощности ядра, перевес в целочисленных задачах оказался на стороне перелицованных Athlon XP, что предсказуемо и в свое время уже многократно подтверждалось в тестах. В вычислениях же с плавающей точкой ситуация оказалась более неожиданная: Celeron-D, несмотря на поддержку всех версий SSE, обогнал Sempron, работавший в режиме с выключенным SSE (только модуль сопроцессора с плавающей точкой), правда, ненамного. Ну а Sempron 3100+ с поддержкой SSE2 ускакал от ближайшего конкурента безо всякого труда.

Тем не менее отставание Celeron-D от конкурентов с равным рейтингом было зафиксировано практически во всех игровых тестах, а в чистом активе лишь кодирование видео посредством DivX — здесь преимущество интеловского чипа налицо.

Ядро Prescott не относится к особо «холодным» (под коробочным кулером наши модели прогревались до 55-60 градусов при предельно допустимой температуре в 67 градусов). Но разгон все же возможен. Младшие модели при усиленном охлаждении удается разогнать до частоты старших (естественно, только увеличением частоты шины поднять множитель не допускается ни у одного из современных процессоров). А предельной частотой (или технологическим пределом) при экстремальном разгоне для нынешних степпингов являются те же 3,6 ГГц, что и для полнофункциональных Pentium 4.

рейтинг 3,8

ЦЕНА **$70-110**
ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА **2,26-2,80 ГГц**
ПРОПУСКНАЯ СПОСОБНОСТЬ СИСТЕМНОЙ ШИНЫ **4,3 Гбайт/с**
РАЗЪЕМ **Socket 478**
КЭШ ПЕРВОГО УРОВНЯ **16 Кбайт/12000 команд**
КЭШ ВТОРОГО УРОВНЯ **256 Кбайт**
РАСШИРЕННЫЕ НАБОРЫ ИНСТРУКЦИЙ **MMX, SSE, SSE2, SSE3**



## Sempron «Socket A»

Как и следовало ожидать, в AMD просто подобрали частоты Sempron таким образом, чтобы опережать конкурента по совокупности тестов, но в то же время иметь возможность извлечь максимум прибыли. Поэтому никаких сумасшедших отрывов от конкурирующих чипов не наблюдается. А старина Athlon XP получает вторую жизнь! Плюс интересная особенность: рейтинг Sempron с поразительной точностью совпадает с оценкой в 3DMark 05; и это притом, что выпуск процессоров и теста были разнесены во времени и официально Sempron не позиционируется как игровой ЦП.

Насколько перспективен такой вариант сам по себе, учитывая не только производительность (достаточную для современных игр на среднем уровне качества — по крайней мере у моделей с рейтингом 2500+ и старше, принявших участие в нашем тесте), но и прочие потребительские характеристики? За прошедшие годы выбор качественных кулеров для Socket A изрядно пополнился, появились и боксовые процессоры с приложенным в меру приличным кулером от ADDA, AVC и других небезызвестных марок. Поэтому с былыми проблемами перегрева вы уже точно не столкнетесь. Апгрейд? Его перспективы не очень просматриваются — со временем вся линейка Sempron, включая модели с низким рейтингом, будет перебазирована на Socket 754.

Впрочем, бюджетные процессоры никогда и не основывались на последних версиях сокетов. Энтузиаст обыкновенно предпочитает голосовать рублем за полные версии, пусть и самые младшие в линейке, а владельцу недорогого компьютера, созревшего для покупки более серьезного аппарата, как правило, одной заменой процессора обойтись не удается никогда. На практике чаще оказывается наоборот, менять приходится все, включая блок питания, поэтому выгоднее бывает продать старый компьютер и купить/собрать новый.

Разгон? Ответ положительный: младшие модели на обкатанном ядре Thoroughbred способны «превратиться» в старшие по частотам. Множитель, к сожалению (по наследству от Athlon XP), остался зафиксированным, способ тот же — на корпусе процессора перерезана дорожка.

рейтинг **4,2**

ЦЕНА **$45-105**
ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА **1,5-2,0 ГГц**
ПРОПУСКНАЯ СПОСОБНОСТЬ СИСТЕМНОЙ ШИНЫ **2,7 Гбайт/с**
РАЗЪЕМ **Socket A**
КЭШ ПЕРВОГО УРОВНЯ **128 Кбайт**
КЭШ ВТОРОГО УРОВНЯ **256-512 Кбайт**
РАСШИРЕННЫЕ НАБОРЫ ИНСТРУКЦИЙ **MMX, SSE**



## Sempron «Socket 754»




Умозрительно хотелось бы видеть на этом процессоре ценник с долларовым числом в районе 110-115, то есть существенно ниже, чем у Athlon 64 2800+, отпускаемого нынче (в одни руки) за $130. Хотя, как видите, объективные тесты демонстрируют неплохую производительность даже на фоне Athlon 64 3200+ на ядре NewCastle, работающего на частоте 2,2 ГГц.

Фактически в играх, традиционно не очень чувствительных к объему кэш-памяти (тем более тогда, когда речь идет о процессорах с коротким конвейером, то есть любых из ряда Athlon), производительность моделей Sempron под Socket 754 будет очень близка к процессорам Athlon 64 с равной частотой.

Температурный режим после отключения половины кэш-памяти стал весьма щадящим: в течение испытательного сеанса охлаждаемый коробочным кулером процессор разогревался до 36-42 градусов (и это для версии, изготовленной по техпроцессу 0,13 мкм; но уже началось производство моделей 0,09 мкм, которые можно будет отличить по индексу BA в последних двух позициях маркировки: например, SDA3100AIO3BA для Sempron 3100+).

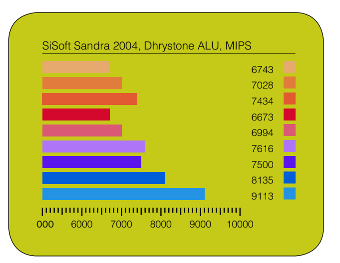
Впрочем, предельный разгон даже у теперешних моделей достигает 2,6 ГГц, с единственной оговоркой: для извлечения максимума из интегрированного контроллера памяти крайне нежелательно сильно уменьшать множитель для памяти, поэтому любителям совсем уж горячего просто необходимо обратить внимание на модули памяти «для оверклокеров»: всюду уже доступна PC4000, она же DDR500.

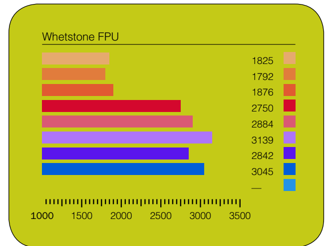
рейтинг **4,5**

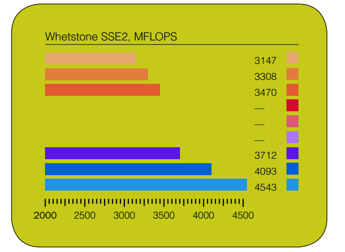
ЦЕНА **$125**
ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА **1,8 ГГц**
ПРОПУСКНАЯ СПОСОБНОСТЬ СИСТЕМНОЙ ШИНЫ **6,4 Гбайт/с**
РАЗЪЕМ **Socket 754**
КЭШ ПЕРВОГО УРОВНЯ **128 Кбайт**
КЭШ ВТОРОГО УРОВНЯ **256 Кбайт**
РАСШИРЕННЫЕ НАБОРЫ ИНСТРУКЦИЙ **MMX, SSE, SSE2**

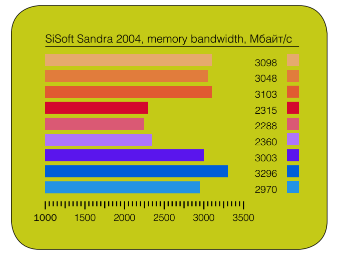
## Спасибо!

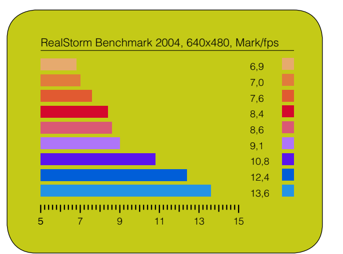
Редакция Game.EXE сердечно благодарит компанию, изыскавшую возможность порадовать нас полным спектром бюджетных процессоров. Ее имя — USN Computers (www.usn.ru). Отдельное спасибо московскому представительству корпорации AMD (www.amd.ru) за добротный сэмпл передовика-стахановца Sempron 3100+!

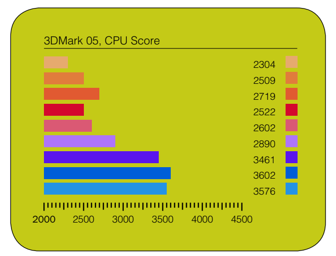

SiSoft Sandra 2004, Dhrystone ALU, MIPS
6743
7028
7434
6673
6994
7616
7500
8135
9113
000 6000 7000 8000 9000 10000

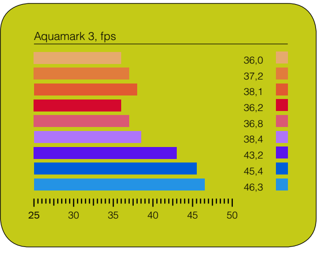

Whetstone FPU
1825
1792
1876
2750
2884
3139
2842
3045
—
1000 1500 2000 2500 3000 3500

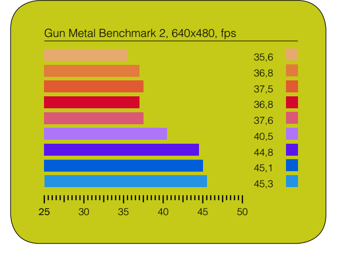

Whetstone SSE2, MFLOPS
3147
3308
3470
—
—
—
3712
4093
4543
2000 2500 3000 3500 4000 4500

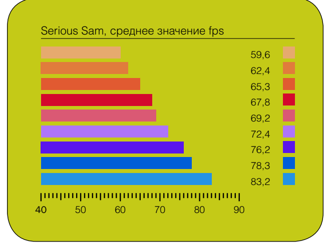

SiSoft Sandra 2004, memory bandwidth, Мбайт/с
3098
3048
3103
2315
2288
2360
3003
3296
2970
1000 1500 2000 2500 3000 3500

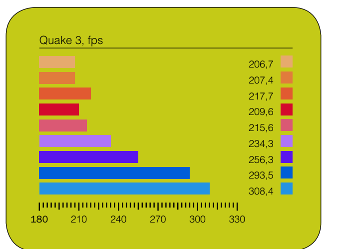

RealStorm Benchmark 2004, 640x480, Mark/fps
6,9
7,0
7,6
8,4
8,6
9,1
10,8
12,4
13,6
5 7 9 11 13 15

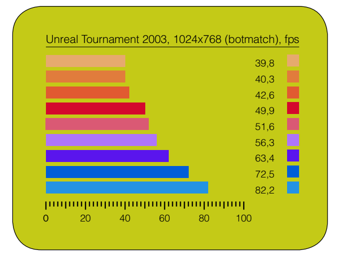

3DMark 05, CPU Score
2304
2509
2719
2522
2602
2890
3461
3602
3576
2000 2500 3000 3500 4000 4500

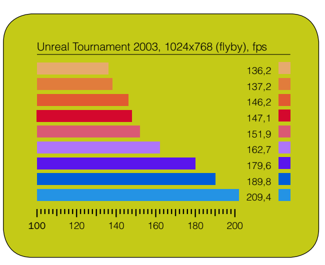

Aquamark 3, fps
36,0
37,2
38,1
36,2
36,8
38,4
43,2
45,4
46,3
25 30 35 40 45 50

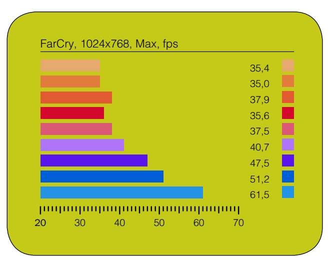

Gun Metal Benchmark 2, 640x480, fps
35,6
36,8
37,5
36,8
37,6
40,5
44,8
45,1
45,3
25 30 35 40 45 50

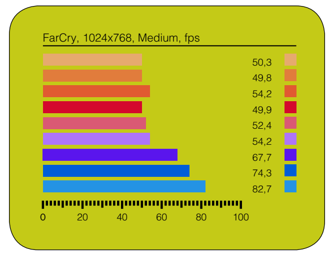

Serious Sam, среднее значение fps
59,6
62,4
65,3
67,8
69,2
72,4
76,2
78,3
83,2
40 50 60 70 80 90

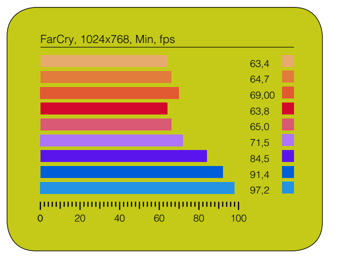

Quake 3, fps
206,7
207,4
217,7
209,6
215,6
234,3
256,3
293,5
308,4
180 210 240 270 300 330

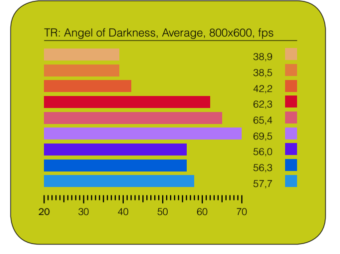

Unreal Tournament 2003, 1024x768 (botmatch), fps
39,8
40,3
42,6
49,9
51,6
56,3
63,4
72,5
82,2
0 20 40 60 80 100

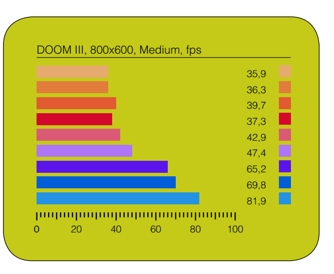

Unreal Tournament 2003, 1024x768 (flyby), fps
136,2
137,2
146,2
147,1
151,9
162,7
179,6
189,8
209,4
100 120 140 160 180 200

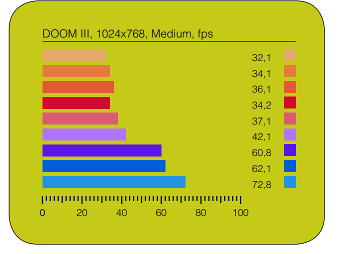

FarCry, 1024x768, Max, fps
35,4
35,0
37,9
35,6
37,5
40,7
47,5
51,2
61,5
20 30 40 50 60 70

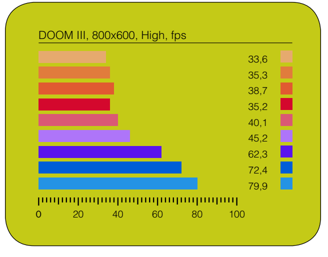

FarCry, 1024x768, Medium, fps
50,3
49,8
54,2
49,9
52,4
54,2
67,7
74,3
82,7
0 20 40 60 80 100

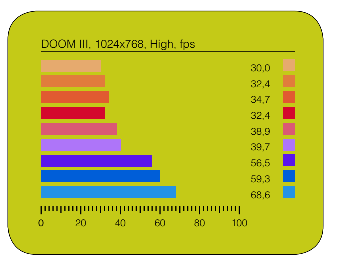

FarCry, 1024x768, Min, fps
63,4
64,7
69,00
63,8
65,0
71,5
84,5
91,4
97,2
0 20 40 60 80 100

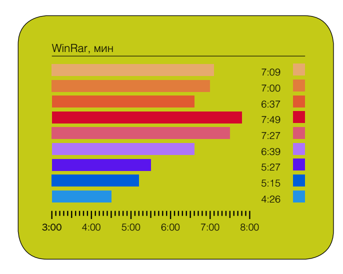

TR: Angel of Darkness, Average, 800x600, fps
38,9
38,5
42,2
62,3
65,4
69,5
56,0
56,3
57,7
20 30 40 50 60 70

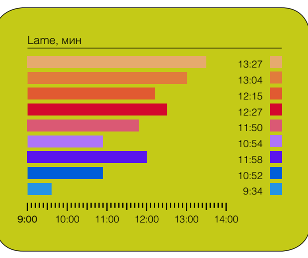

DOOM III, 800x600, Medium, fps
35,9
36,3
39,7
37,3
42,9
47,4
65,2
69,8
81,9
0 20 40 60 80 100


DOOM III, 1024x768, Medium, fps
32,1
34,1
36,1
34,2
37,1
42,1
60,8
62,1
72,8
0 20 40 60 80 100


DOOM III, 800x600, High, fps
33,6
35,3
38,7
35,2
40,1
45,2
62,3
72,4
79,9
0 20 40 60 80 100

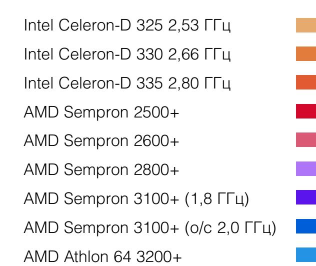

DOOM III, 1024x768, High, fps
30,0
32,4
34,7
32,4
38,9
39,7
56,5
59,3
68,6
0 20 40 60 80 100

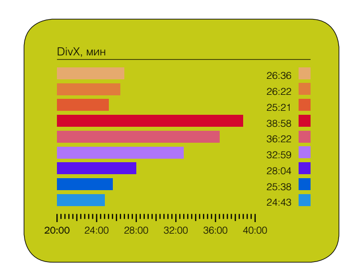

WinRar, мин
7:09
7:00
6:37
7:49
7:27
6:39
5:27
5:15
4:26
3:00 4:00 5:00 6:00 7:00 8:00


Lame, мин
13:27
13:04
12:15
12:27
11:50
10:54
11:58
10:52
9:34
9:00 10:00 11:00 12:00 13:00 14:00



# Процессоры


Intel Celeron-D 325 2,53 ГГц
Intel Celeron-D 330 2,66 ГГц
Intel Celeron-D 335 2,80 ГГц
AMD Sempron 2500+
AMD Sempron 2600+
AMD Sempron 2800+
AMD Sempron 3100+ (1,8 ГГц)
AMD Sempron 3100+ (o/c 2,0 ГГц)
AMD Athlon 64 3200+


DivX, мин
26:36
26:22
25:21
38:58
36:22
32:59
28:04
25:38
24:43
20:00 24:00 28:00 32:00 36:00 40:00

(Окончание.
Начало см. в ##11-12’2004.)

ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

# Дорогие, оригинальные и... многоканальные

В заключительной части нашего подробного псевдонаучного изыскания приборов для слушания, соединенных со звукопередающим аппаратом, представляем вашему вниманию модели из высокой ценовой категории, а также оставшиеся неохваченными интересные экземпляры подешевле.



## Cosonic HTS-168VI




На правах специального гостя в тестировании дорогих наушников выступает модель из начальной ценовой категории, обладающая редким, да что там — почти уникальным! — свойством честного многоканального звучания в формате 5.1 и снабженная внешним усилителем. В каждой чашке помещаются три динамика, имитирующих фронтальные, тыловые колонки и центральный канал из многоколоночных комплектов.

Есть и выделенная басовая поддержка, хотя ее мощность не превышает возможностей лучших из рассмотренных нами двухканальных наушников, а регулировки для принудительного выкручивания басов не предусмотрено. В остальном же придраться практически не к чему: звучание для своей ценовой категории более чем достойное, на голове наушники сидят исключительно ладно. А разделение каналов действительно добавляет не столь явный как в стационарных системах, но реально ощутимый эффект объемного звучания. При просмотре фильмов, записанных в формате 5.1, и в играх с развитой поддержкой EAX разница по сравнению с любыми двухканальными наушниками прослушивается отчетливо.

Очевидное резюме: от всей души рекомендуем тем, кому многоканальный полноразмерный комплект поставить негде или жалко средств. Для приобщения.

рейтинг 4,5

ЦЕНА **$33**
ТИП **Открытые**
МАТЕРИАЛ ОТДЕЛКИ **Велюр**
ДЛИНА ШНУРА **4 м**
ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ **80 дБ**
ЧАСТОТА ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ **30-16000 Гц**
ОПЦИИ **Регуляторы громкости, переключатель DVD/CD**



## Zalman ZM-RS6F

Еще один многоканальный гость, подороже, созданный компанией Zalman, известной прежде всего своей... охлаждающей продукцией. Однако впечатление сложилось прямо противоположное. И окажись эти наушники единственным представителем многоканального семейства, они неизбежно спровоцировали бы нелестный отзыв обо всем семействе, мол, для утроения числа динамиков и сохранения качества звучания необходимо утроить и себестоимость, иначе никак. К счастью, предыдущий комплект доказал, что прямая зависимость здесь отсутствует. В то время как Zalman ее демонстрирует наглядно — звучание откровенно бедное, невзрачное, навевающее мысли о кухонном репродукторе «Весна».

Даже низкочастотная составляющая не впечатляет (а уж о ней в «кинематографической» акустике принято заботиться в первую очередь). Бас есть, но он откровенно жидковат по сравнению даже с простыми моделями без претензий, не говоря уж о дорогих. Удивительный в нашем тесте случай, когда звучание оказалось таковым, что оценку можно было выставлять, даже не дослушивая всей тестовой программы.

рейтинг 2,5

ЦЕНА **$47**
ТИП **Закрытые**
МАТЕРИАЛ ОТДЕЛКИ **Кожзаменитель**
ДЛИНА ШНУРА **3 м**
ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ **89 дБ**
ЧАСТОТА ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ **50-20000 Гц**
ОПЦИИ



## Nady QH-660

Переходим к традиционным наушникам. И снова для разогрева слуховых нервов для нас играет Nady, из кожи вон лезет, чтобы воспроизвести все звуки, предусмотренные фонограммой, максимально резко и аутентично. Поскрипывание звукоизвлекающих инструментов, кажется, появляется даже там, где сами звуки были записаны на синтезаторе!

Оттого, прослушав особо экспрессивную мелодию, человек слабонервный получит нагрузку, которую он испытал бы, пробежав по меньшей мере стометровку! Мы не преувеличиваем. Причем это безо

всякого сабвуферного баловства и выпячивания низких частот (они, кстати, вообще не являются коньком этой модели).
Как и в случае с моделью QH-560 из предыдущего раунда нашего обширного теста, резюмируем, что такие наушники просто находка для человека, желающего отшлифовать собственные записи (особенно если нет богатого опыта такой работы), все погрешности слышны выпукло. Равномерное качество в большом диапазоне громкости побуждает к прослушиванию несжатой классики и иных записей с широкими динамическими возможностями. Претензий к удобству ношения нет, лишь запас регулировки может оказаться маловат, но только для самых большеголовых господ.

ЦЕНА **$57**
ТИП **Открытые**
МАТЕРИАЛ ОТДЕЛКИ **Велюр**
ДЛИНА ШНУРА **3 м**
ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ **107 дБ**
ЧАСТОТА ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ **20-20000 Гц**
ОПЦИИ

рейтинг 4,2

## Denon AH-G500




Очень удобные наушники — просто лучшие по этому параметру в масштабах всего теста! Мы не можем представить себе ту неженку, которой данная модель намозолила бы уши или голову, хотя бы и в результате длительного ношения. Причем держатся AH-G500 довольно крепко, хотя и не предназначены для физических упражнений, — энергичную ходьбу перетерпеть обязаны без смещения с правильной позиции.
Звучание спокойное, низких частот немного, отчего высокие субъективно кажутся несколько задранными (и рука сама тянется к программному эквалайзеру). Наушники хорошо подходят для воспроизведения сжатой музыки, в играх тоже картина очень качественная, эффекты сочные, хотя от взрывов уши, конечно, не закладывает. И все-таки общее качество звука чуть-чуть недотягивает до своей цены. Именно поэтому только спецприз!



ЦЕНА **$64**
ТИП **Закрытые**
МАТЕРИАЛ ОТДЕЛКИ **Велюр**
ДЛИНА ШНУРА **3,5 м**
ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ **103 дБ**
ЧАСТОТА ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ **10-24000 Гц**
ОПЦИИ

рейтинг 4,5

## Philips SBC HG100




Наверное, самые неудобные из протестированных нами Philips-наушников. Привыкнуть можно, можно даже сидеть в них относительно долго, но для этой марки, известной своими достижениями в области эргономики, налицо явный регресс.
В сеансе прослушивания наушники порадовали богатым рокочущим «кинематографическим» басом, причем характерно, что в музыкальных тестах низкие частоты тоже звучат приятно (а теперь вспомним о полноразмерных комплектах, кои снабжаются диковатыми ящиками, ухающими так, что слушать музыку на них невозможно в принципе). Достижение это, очевидно, на счету отдельных басовых динамиков (их хорошо видно на фотографии), и они действительно работают. Но не бойтесь, что имитация взрывов и прямого попадания в игрока метательного снаряда будет столь натуральна, что наушники наградят вас затрещиной по макушке. Микросабвуферы функционируют без каких-либо механических вибраций, мощность не та. Поэтому никакого фидбека на сей раз не будет.
В целом звучание всецело соответствует своей цене, высокие и средние частоты по качеству вполне под стать басам. И снова — не совсем «наш выбор», на этот раз по причине досадного упущения в эргономике.



ЦЕНА **$70**
ТИП **Открытые**
МАТЕРИАЛ ОТДЕЛКИ **Велюр**
ДЛИНА ШНУРА **3 м**
ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ **110 дБ**
ЧАСТОТА ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ **40-28000 Гц**
ОПЦИИ **Регулятор громкости, микрофон**

рейтинг 4,5

## Koss Titanium Pro4AA

Покрытие чашек, конечно, не резиновое, а из некоего синтетического материала с глянцевой поверхностью и довольно толстого. Тяжелые наушники (595 г) с таким «подозрительным» покрытием должны были бы проиграть в части эргономики всем, не так ли? Не так, на поверку оказалось, что неудобными их назвать можно с большими оговорками. На голове держатся хорошо и почти не жмут, а вес чувствуется лишь в движении, при ходьбе, на которую студийные наушники, вообще говоря, не рассчитаны. К звучанию претензий очень и очень мало; благодаря закрытой схеме басы вибрируют на каких-то особо низких частотах, высокие частоты радуют прозрачностью и детальностью. Модель вполне укладывается в понятие мониторных наушников, хотя здесь, в отличие от Nady-творений, отрицательные нюансы записи акцентируются совсем иначе, а значит, не без эстетического наслаждения можно слушать даже не самую качественную музыку. Звук, что и говорить, классный по абсолютной величине,



рейтинг 4,4

цена **$91**
тип **Закрытые**
материал отделки **Обрезиненные чашки**
длина шнура **3 м**
чувствительность **95 дБ**
частота воспроизведения **10-25000 Гц**
опции

богатая передача на всем частотном диапазоне. Бесподобная отработка на низкой громкости. В играх слышимого отрыва по качеству позиционирования источников звука нет, но эффекты демонстрируются очень недурственно.



## Philips SBC HP1000

Ровный звук без выпячивания низких или высоких частот, ничего откровенно раздражающего барабанные перепонки и нервы при прослушивании не обнаруживается. Тем не менее звучание стойко ассоциируется с самим понятием Hi-Fi, то бишь «высокой достоверностью» в передаче звука. Минусом, продолжающим это достоинство, оказывается скромное звучание в фильмах и играх. Спецэффектам явно недостает кинематографичности, поэтому любители обогащенного баса могут быть разочарованы. Все же немного странно, что, несмотря на неодимовые магниты и прочие инженерные изыски, не удалось совместить в этой модели высокое качество и чувствительную мощность.

Удобство ношения близкое к идеальному, единственную претензию можно предъявить к габаритам: HP1000 — одни из самых крупных (если не самые) наушников в рамках нашего популярного обозрения. Но по весу на рекорд не претендуют (330 г), а продуманное «крепление на голове» позволяет вполне свободно передвигаться в таких наушниках без опасения натереть оголовьем думающую часть тела.

рейтинг 4,3

цена **$110**
тип **Открытые**
материал отделки **Велюр**
длина шнура **4 м**
чувствительность **106 дБ**
частота воспроизведения **5-40000 Гц**
опции



## Beyerdynamic DT860

Не самая известная в широких кругах, но традиционно расхваливаемая аудиоэстетами марка персональной акустики. Взятая нами на пробу дорогая модель оказалась очень удобной, на уровне лучших произведений Philips, в наушниках можно просидеть неограниченно долго. DT860 — полностью открытая модель, то есть позволяют услышать окружающие звуки даже на высоком уровне громкости. Чуть выделяется басовая поддержка, причем ритмы прорабатываются слегка грубовато и однообразно, звучание субъективно чуть менее детальное, по сравнению с достигнутым лучшими представителями этого ценового диапазона. Хотя, как уже отмечалось, говорить о качестве фирменных наушников стоимостью под $200 можно лишь с поправкой на субъективизм. Звучание достойно похвалы практически по умолчанию, а разница есть только в нюансах.

Тем не менее восторгов эта модель не вызвала и ярких впечатлений не оставила, просто очень добротные наушники для бюргеров и желающих ими стать.

рейтинг 4,0

цена **$170**
тип **Открытые**
материал отделки **Велюр**
длина шнура **3 м**
чувствительность **97 дБ**
частота воспроизведения **5-35000 Гц**
опции



## Sennheiser HD265

Самые удобные наушники из семейства Sennheiser в нашем тесте. Но и самые дорогие. Несмотря на «дешевую» отделку из кожзаменителя, можно действительно долго просидеть в них, не испытывая резких отрицательных ощущений. Хотя мы по-прежнему остаемся при своей преференции в отношении тканевого покрытия. Звук обьемный и живой, слушать одно сплошное удовольствие. Хороша басовая поддержка. Отлично подходят для сжатых оцифрованных записей всех форматов и жанров, что, впрочем, не отменяет наслаждения от прослушивания посредством HD265 классической музыки на DVD Audio — мы неизменно различаем четкую разницу в сравнении с записями на CD.

Подобных осабвуференной модели Philips громовых раскатов не чувствуется, хотя по характеру звучание на низких частотах близко к ней. Показательно, что ощущение от поджимающих голову чашек появляется лишь тогда, когда музыку выключаешь, и это — верный признак качественного звучания (равно как и неидеальной эргономики). В играх звук натуральный, слышна очень четкая разница между программным и аппаратным микшированием источников через драйвер либо процессором звуковой карты.

рейтинг 4,3

цена **$175**
тип **Закрытые**
материал отделки **Кожзаменитель**
длина шнура **3 м**
чувствительность **106 дБ**
частота воспроизведения **10-25000 Гц**
опции

## Sony MDR-V600



Если позволите, начнем непосредственно с выводов: перед нами слишком дорогие наушники, если учесть их объективные успехи в прикладном звукоизвлечении. Не будем в очередной раз обижать кожзаменитель в качестве материала для отделки чашек, об этом все сказано, тем более что незатейливую, регулируемую во всех направлениях конструкцию, с большим запасом настроек для самых головастых слушателей можно назвать весьма удобной. Плохо то, что звук явно недотягивает до уровня, характерного для данного ценового диапазона. Не впечатляет детальность воспроизведения высоких частот, более того, даже в речи, традиционно неприхотливой к качеству динамиков, можно разобрать искажения в высокочастотной области, а музыкальным инструментам и вовсе досталось на орехи.

Хорошая басовая составляющая, чуть хуже предыдущей модели по мощности, а по точности даже превосходящая ее, несколько скрашивает картину. Что особенно заметно в игровом отделении. Тем не менее по совокупности оценок похвалить никак не можем.

цена **$119**
тип **Закрытые**
материал отделки **Кожзаменитель**
длина шнура **3 м**
чувствительность **106 дБ**
частота воспроизведения **5-30000 Гц**
опции

рейтинг 3,5

## Sony MDR 7506





По разбросанным в Сети описаниям — стереонаушники для профессионального использования, а именно для мониторинга в студиях звукозаписи и на эфирном вещании. Крепкие, однако, должны быть уши у наших диджеев!

Поймите правильно, звук отличный и, несмотря на внешне примитивную, по сравнению с остальными дорогими моделями конструкцию, наличествует очень убедительное звучание во всем частотном диапазоне. Даже удивительно, как в такой компактной модели возникает столь густой бас!

Однако на уши эта покрытая кожзаменителем конструкция давит самым нахальным образом. Маленькие чашки не охватывают ушную раковину, то есть данная модель, единственная в нашем обзоре среди дорогих, имеет накладной дизайн. Вес наушников невелик, и если ваши уши не отличаются большой чувствительностью, можно, конечно, попробовать свыкнуться. Тем не менее что-то нам подсказывает, что за такие деньги можно предложить решение, безусловно удобное для всех.

цена **$140**
тип **Закрытые**
материал отделки **Кожзаменитель**
длина шнура **3 м**
чувствительность **106 дБ**
частота воспроизведения **10-20000 Гц**
опции

рейтинг 3,8

## Sony MDR-V900



Полнозвучные наушники, пригодные как для эстетического восприятия качественных и небрежно сжатых в MP3 записей, в том числе и в условиях недружественной акустической обстановки (шумный офис), так и для мониторинга записей — но лишь профессионалами, привыкшими к сглаженному звучанию и способными отследить огрехи шестым чувством.

Очень хорошее звучание во всем частотном диапазоне и в самом широком диапазоне громкости. В инструментальных записях четко позиционируется каждый инструмент. По мощности басовой поддержки эти наушники уступают все той же модели от Philips, но вряд ли кому-либо после очного знакомства с MDR-V900 придет в голову записать это свойство в минусы. Иными словами, качество звучания этих наушников полностью соответствует уровню, достижимому в данной ценовой категории.

Собранный в спираль (на манер телефонного) провод меньше путается под ногами, хотя его полезная длина, конечно, оказывается меньше заявленных 3 м, поскольку в натянутом состоянии его придется как-то удерживать, тогда как обычный провод может пассивно болтаться...

цена **$210**
тип **Закрытые**
материал отделки **Кожзаменитель**
длина шнура **3 м**
чувствительность **107 дБ**
частота воспроизведения **5-30000 Гц**
опции

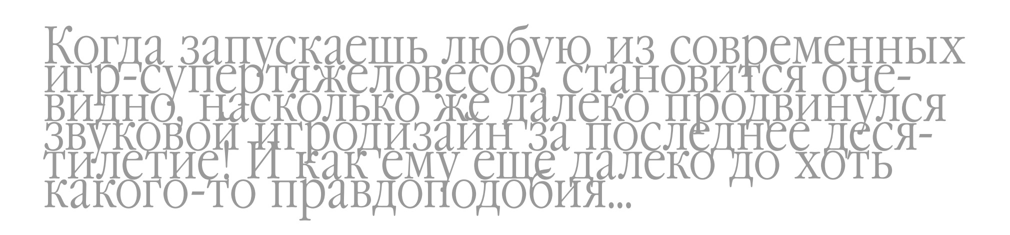
рейтинг 4,4


## Спасибо!

Редакция Game.EXE искренне благодарит компании «Мультимедиа Клуб» (www.mpc.ru) и «Плеер.Ру» (www.pleer.ru), предоставившие наушники в беспрецедентно широком ассортименте. Отдельное спасибо компании USN Computers (www.usn.ru) за диковинные многоканальные наушники.

Музыкальная история #1

# DOOM 3 vs Half-Life 2




ПРОСТРАНСТВО

DOOM 3 и Half-Life 2. В обоих «пеплумах» немалая часть звука записана либо в форматах типа WAV 22 кГц, 8 бит, либо в OGG 44 кГц, 16 бит, но со сжатием, зачастую доходящим до 30 Кбит/с. Нормального же формата обычно удостаиваются либо сэмплы, находящиеся все время на слуху (к примеру, работа оружия), либо музыка. При этом стоит помнить, что при создании звуковой картины из нескольких файлов эффекты сжатия имеют тенденцию становиться заметнее едва ли не в геометрической прогрессии, и если фоновые шумы записаны серьезно «пожатыми», то картинке просто некуда деваться, кроме как становиться мутной и непрозрачной. Кстати, зачастую именно из-за этого особенностям реверберации уделяется всего лишь толика внимания — нюансы просто тонут в общей звуковой каше! Увы, нам остается ждать того времени, когда компьютеры смогут позволить создателям не сжимать (или: сжимать нежно, немного) звуковые библиотеки.

Теоретически, чтобы добиться правильной звуковой картины, надо создавать «живой микс». Считать его более-менее «честно» в принципе можно, но это довольно затратно, в том числе и с точки зрения быстродействия. Ситуацию должны были поправить трехмерные ускорители звука, но на практике объявленные возможности зачастую остаются невостребованными — разработчики предпочитают справляться сами, не доверяя организацию звукового пространства бездушным железкам. Как в DOOM 3, так и в Half-Life 2, в библиотеках большей частью хранятся не «сухие» сэмплы, на которые потом накладывается пространственная обработка, а уже прошедшие горнила ревербераторов звуки. Помимо прочего это изрядно экономит процессорную мощность, но является дополнительным источником потенциальных проблем.

В меньшей степени от несоответствия пространственной звуковой картины игровым помещениям страдает DOOM. Кто-то скажет, что это потому, что прилежные разработчики глаз не смыкали, лишь бы звук был на ять; а кто-то с той же долей справедливости может заметить, что акустические свойства DOOM-помещений всю игру более-менее идентичны.

А вот с Half-Life 2 дела обстоят много хуже. Когда один и тот же звон сирены с очень заметной глубокой реверберацией используется не только в огромных залах, но и в небольшом помещении, это — причина дискомфорта. Можно не отмечать этого сознанием (а большинство игроков, скорее всего, не смогут сформулировать претензию к звуку), но человеческий мозг подобный подлог фиксирует мгновенно. Что называется, подсознательно.

То же самое с утробным зовом страйдера. Если эта махина по сути парит в небе, то почему ее глас доносится словно из цифрового собора, почему никак не похож на звук с улицы? Подобных аудиоляпов очень много — стоит только начать обращать на них внимание, как они вылезают всюду. Мы стоим у стены, за которой находится город. Тишина. Вдруг очень быстро (как и все в игре) выплывает звук весьма оживленного трафика — и столь же быстро исчезает. Гм! В наш колхоз приехало погостить Садовое кольцо — на пять секунд. Деревенские в недоумении.

МУЗЫКА

К счастью, нынче не принято пускать на бесконечном повторе трехминутную тему, чтобы мы, прослушав ее 20 раз, в предынфарктном состоянии перешли на новый уровень, где... вы поняли.

Half-Life 2 и DOOM 3 выстраивают музыкальную драматургию по-разному. Первая игра предпочитает «включать проигрыватель» только в особых, ключевых моментах, тем самым акцентируя на них внимание и придавая им еще большее значение. Конкретную реализацию трудно оценить объективно. Лично мне большая часть этих интерлюдий не понравилась, но это дело вкуса, легко допустить, что кому-то они пришлись по душе. Но все равно (поскольку это МОЕ заднее слово) счет пока — 2:0.

Что же касается музыки в DOOM 3, то лишь немногие замечают, что... она там есть вообще (разумеется, музыкальную тему в меню не трогаем). Тем не менее музыки здесь ничуть не меньше, чем в любой другой игре, просто она используется совсем иначе. Чаще всего в качестве т.н. звуковой текстуры — в виде 6-8-секундной петли. Музыка «работает» дополнением к общему шумовому фону и различным звучащим предметам, что помогает придать каждому игровому помещению собственную атмосферу, которая (об этом тоже не умолчим) очень плавно меняется при перемещении из одного пространства в другое. И, да, это еще один кирпичик в HL2-огород.

Конечно, заметить это можно только в том случае, если специально обращать внимание; однако, если бы музыкально-шумовой фон во всех помещениях был одинаковый, это попросту повышало бы утомляемость игрока.

А вот и гонг — время итогов. Будем нежны: пожалуй, в DOOM 3 звук несколько органичнее вписывается в игру. Пусть и в куда более однообразную (в том числе и в акустическом плане).

Я же говорю: 2:0.

С дружеским музыкальным приветом,

**Ваш Мусоргский**.